8 /95 August

Das Spielemagazin, das viel bietet

TRONIC-Verlag
ISSN 0947-8388



DM 9,80
sfr 9,80 öS 78

PC Spiel mit CD-ROM

PC Spiel mit CD-ROM



FX-Fighter: Frischer Wind bei Prügelspielen



Magic Carpet 2: Bullfrog hebt wieder ab!

Der Simulations-Hit des Monats

Brandneu: A IV Network$

Das Muß für Adventure-Fans

The Last Dynasty

Der Space-Quest-Knüller

Roger Wilco kommt zurück



Hier sollte sich die Heft-CD befinden. Wenn sie fehlt, wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag.

Vollversion auf dieser CD:

ISHAR 2

Das Rollenspiel komplett!

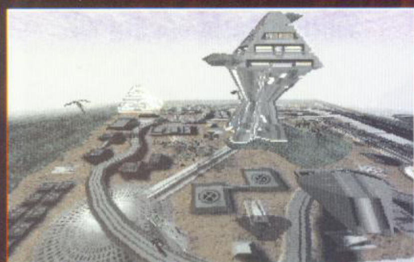
Quantum Gate 2 – Science-fiction vom Feinsten

DONNERNDE MASCHINEN. SCHLAGKRÄFTIGE WAFFEN. DIE MAXIMALE HERAUSFORDERUNG.

Terminal Velocity™

SHAREWARE-VERSION JETZT IM HANDEL!

HANDBUCH IN DEUTSCH!



"DIE 3D-UMGEBUNGEN SIND EINFACH ATEMBERAUBEND... DIE WELTEN SIND MIT NICHTS WAS MAN IN ANDEREN COMPUTERSPIELEN GESEHEN HAT VERGLEICHBAR."
COMPUTER PLAYER, APRIL '95



"TERMINAL VELOCITY IST EINE MIXTUR AUS SPANNENDER ACTION UND FAST FÜHLBARER SCHWERKRAFT..."
STRATEGY PLUS, MÄRZ '95



DIE FEATURES DER VOLLVERSION:

- SCHNELLE 3D-GRAFIK MIT TEXTUREN.
- DREHUNGEN UM 360° GRAD MÖGLICH.
- 9 UNERFORSCHTE PLANETEN, 27 LEVELS
- ÜBER 400.000 QUADRATMEILEN GELÄNDE.
- 70 MEGABYTE AN ANIMATIONEN (CD-ROM)
- BIS ZU 8 SPIELER IM NETZWERK
- ODER 2 SPIELER ÜBER MODEM / LINK
- REALISTISCHE LUFT-/BODENKAMPFSZENEN
- COMM-BAT MODUS
- PROFESSIONELLER SOUNDTRACK UND DIGITALISIERTE SOUNDS (CD: BIS 44 KHZ)
- SUPER-VGA-UNTERSTÜTZUNG (CD-ROM)



INFO:
DIE SHAREWAREVERSION VON TERMINAL VELOCITY IST EIN AUSZUG AUS DER VOLLVERSION UND ENTHÄLT NUR 3 DER PLANETEN. AUF DER SHAREWARE-CD-ROM SIND AUFWENDIGE FILM-ANIMATIONEN (11 MB) ZU SEHEN.

"DER ZAUBER DIESES SPIELES SIND DIE RIESIGEN, UMFANGREICHEN LEVELS, DIE BELIEBIG ERFORSCHT UND DURCHKÄMPFT WERDEN KÖNNEN."
COMPUTER GAMING WORLD, MAI '95

Terminal Velocity Shareware
CD-ROM Best.Nr. CDR2106

Terminal Velocity Vollversion
CD-ROM Best.Nr. CDR2107

Terminal Velocity Vollversion
3,5" Disk Best.Nr. V10-853

(0721) 972240
FAX
(0721) 97224-24
CDV Software GmbH
Postfach 2749
76014 Karlsruhe



U.S. GOLD · Published by FormGen CORPORATION · TERMINAL REALITY INC. · APOGEE · 3D REALMS · CDV Software GmbH

Die Top 5 des Monats August

Aus dem Feld der im Heft vorgestellten Spiele-Neuerscheinungen kürt die Redaktion alle vier Wochen die besten Games des Monats. Hier sind sie also, die "Top 5" der PC Spiel im Monat Juli sowie die entsprechenden Stimmen der einzelnen Redakteure. Ebenfalls ermittelt wurden die beste Grafik und der beste Sound in einem Spiel im Monat August.

Beste Grafik:
Flight Unlimited

Bester Sound:
Onkel Archibald


Jürgen
1. Flight Unlimited
2. Hi-Octane
3. A IV Network$


Klaus
1. The Last Dynasty
2. Hi-Octane
3. Onkel Archibald

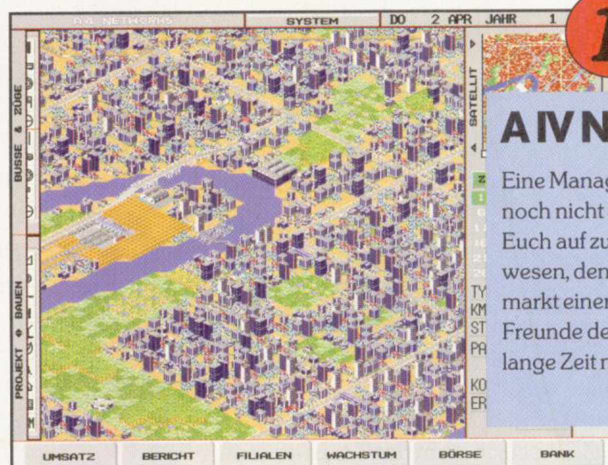

Marcus
1. A IV Network$
2. Across the Rhine
3. The Last Dynasty


Stefan
1. A IV Network$
2. Across the Rhine
3. Onkel Archibald


Thomas
1. Flight Unlimited
2. FX-Fighter
3. Across the Rhine


Vera
1. The Last Dynasty
2. A IV Network$
3. FX-Fighter

1

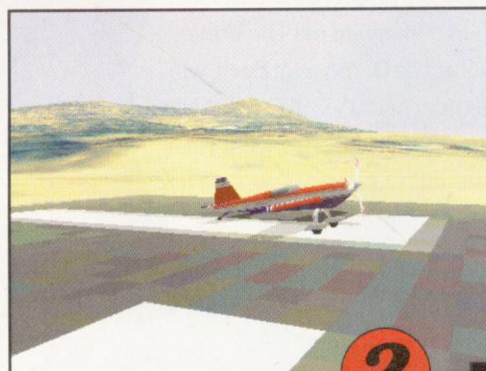


A IV Network$

Eine Managementsimulation, wie sie noch nicht dagewesen ist. Schwingt Euch auf zum Herrn über das Transportwesen, den Immobilien- und den Aktienmarkt einer weitläufigen Spielwelt. Freunde des Genres werden bestimmt lange Zeit nichts anderes ansehen.

Seite 104

2



Flight Unlimited

Ganz ohne bewaffnete Auseinandersetzung präsentiert diese Simulation die Faszination des Fliegens in bisher nicht erreichter Qualität. Hier geht es in erster Linie um Luftakrobatik und Genuß. Man sollte es selbst erleben.

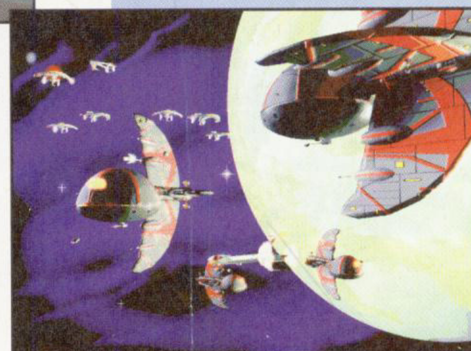
Seite 64

3

The Last Dynasty

Klar, ein Adventure muß dabeisein. Dieses bietet eine tolle Story, überragende Grafik und einen fantastischen Sound. Begleitet den Helden auf seinen gefahrvollen Abenteuern in den Tiefen des Alls.

Seite 48



SPOTLIGHT

4

FX-Fighter

Ihr meint, Prügelspiele sind nur auf den neuen Konsolen richtig schön? Dann habt Ihr FX-Fighter noch nicht gesehen. Auf dem PC setzt das Game auf jeden Fall neue Maßstäbe

Seite 102



5



Across the Rhine

Eine Panzersimulation ist sicher nicht jedermanns Sache. Und trotzdem: Wenn sie so gut gemacht ist wie diese, dann ist das schon eine Auszeichnung wert.

Seite 68



BIING!
Intrigen und Skalpelle

Zugegeben, Blondinenwitze sind doof und Krankenschwester ist ein ehrenwerter und wichtiger Beruf. Aber Humor ist, wenn man trotzdem lacht. In BIING! wird das gesamte Krankenhauswesen auf die Schippe genommen. In der Demo könnt Ihr schon mal damit anfangen, erste Versuche als Direktor zu unternehmen und eine Klinik zu bauen. Was auch geschieht, bitte nicht ernst nehmen ...

THE VORTEX
QUANTUM GATE II

Quantum Gate 2 – The Vortex

Die spannende Geschichte um das Tor zu einer anderen Welt, die in Quantum Gate erlebt werden durfte, wird mit The Vortex weitergeführt. Die Demo zeigt Euch, wie Drew Griffin, der nach AJ3905 geschickt wird, einem schrecklichen Geheimnis auf die Spur kommt. Quantum Gate 2 – The Vortex ist ein rein interaktiver Spielfilm und benötigt für den Ablauf Windows.

CD-INHA...
Denn mit ISHAR II bieten wir Euch ein Spiel, das Ihr ohne E... Volles Programm ist angesagt, und das im wahrsten Sinn des Wortes.
PC-S...

HI-OCTANE™
© BULLFROG PRODUCTIONS LTD





Bullfrogs neues Rennspiel scheint grafisch und spielerisch wieder ein Hit zu werden. Ihr müßt in diesem Rennen der Zukunft mit harten Bandagen fahren, sonst seid Ihr mehr als Verlierer, nämlich Opfer. Die Demo liefert einen Vorgeschmack in Sachen tolle 3D-Animationen und irre Zwischensequenzen.



STAR TREK
THE NEXT GENERATION®
"A Final Unity."

Mit Picard und Co. ins Abenteuer. Diese Demo wird jedem Star-Trek-Fan einen Heidenspaß bereiten. Ihr könnt sehen, was im Spiel alles machbar ist, wie Ihr die Figuren steuert und wie die Enterprise von Euch als Captain geführt wird. Vier Demo-Teile und technische Details der N.C.C. 1701D werden nacheinander vorgeführt.

Die Vollversion des Monats August:

Ishar 2 – Messengers of Doom

Im zweiten Teil der Ishar-Saga von Silmarils seid Ihr Zurbaran, der neue Herrscher von Kendoria. Ihr müßt aufbrechen, um die alten Feinde des Landes der sieben Inseln aufzustöbern und zu besiegen. Ishar II – Messengers of Doom ist ein spannendes Rollenspiel mit Abenteuer-Elementen.



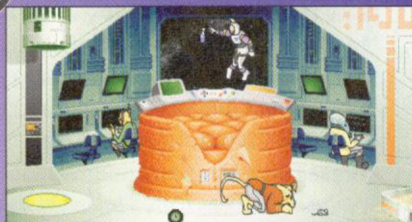
...schränkung spielen könnt, also eine richtige Vollversion. Aber auch die Demo-Programme sind diesen Monat nicht zu verachten!

ALT 8/95

PIEL

Space Quest VI

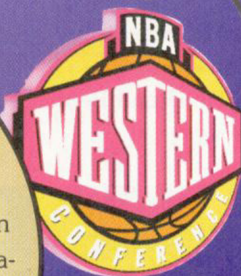




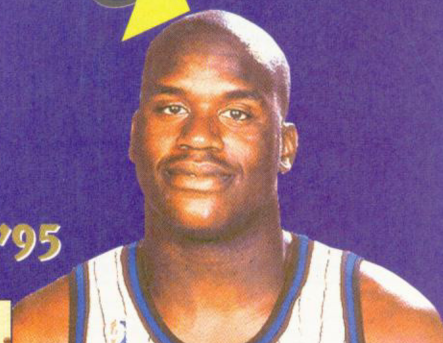


Roger Wilco ist wieder da. Der "Cleaning-man" des Weltraums haut wie gewohnt kräftig auf den Putz und stolpert von einem Fettnäpfchen in das nächste. Die Demo zu Space Quest VI ist nur zum geringen Teil spielbar, aber man kann schon mal verschiedene Plätze auf Rogers Raumschiff "Deep Space 86" aufsuchen und ein paar kleine Überraschungen erleben. Scott Murphy, der Entwickler hinter der Serie, hat wieder jede Menge schrägen Humor in dieses Adventure gesteckt. Fast alles, was im Weltraum Rang und Namen hat, wird persifliert. Star-Trek-Fans aufgepaßt: Auch die Jungs von der Enterprise kriegen ihr Fett weg.

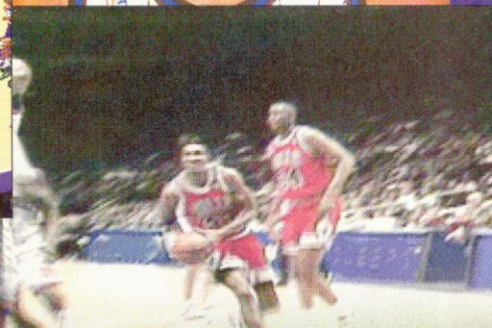
Wer auf Basketball steht, wird an dieser Demo seine helle Freude haben. Electronic Arts Sport bringt das Feeling der National Basketball League live zu Euch auf den Bildschirm. Und Ihr könnt sogar mitmachen, denn ein wenig vom Game steckt auch in der Demo. Sie braucht allerdings jede Menge Arbeitsspeicher und ein schnelles CD-ROM-Laufwerk.



NBA Live '95







IMPRESSUM

Herausgeber
Christian Widuch

Chefredakteur
Stefan Martin Asef (sma, verantw.)

Stellv. Chefredakteurin
Vera Brinkmann (vb)

CD-Redaktion (Ltg.)
Jürgen Borngießer (jb)

Chefin vom Dienst
Heike Wiegand (wi)

Redaktion
Jürgen Borngießer (jb), Marcus Höfer (cus), Thomas Morgen (tom), Klaus Trafford (kate)

Autoren dieser Ausgabe
Roland Heibert, Antje Hink (ah), Ralf Nebelo (rn), Martin Wehnert, Heinrich Hink (hs), Michael Suck (msu)

Korrespondenz USA
Markus Krichel (mk)

Korrespondenz England
Derek dela Fuente (ddf)

Comics
Matthias Neumann

Titel
The Last Dynasty © Sierra/Coktel

Layout
Dirk Anhof (verantw.)

DTP-Gestaltung
Regina Sieberheyn, Christian Siebert, Katja Braun

CD-Gestaltung
Roman Müller (verantw.), Volker Vogeley

Anzeigenleitung
Ulrich Lauterbach, Tel.: (0 56 51) 97 96-25

Anzeigenverkauf & Mediaberatung
Gerlinde Rachow, Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Dieter Schäfer, Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Torsten Bonin, Tel.: (0 56 51) 97 96-12

Anzeigendisposition
Sabine Schmauch, Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

Repräsentant im Ausland
GB: German Media Service LTD, Claire Byron, 1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone: GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

Reproduktion
REPRO-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH, 34123 Kassel,

Werbeagentur & Belichtungsservice Rechl, Wanfried-Aue

Druck und Gesamtherstellung
Druckerei Jungfer, Gutenbergstr. 3, 37412 Herzberg

CD-Produktion
Sono Press, Gütersloh

Vertrieb
VPM Pabel Moewig KG, 65047 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Abonnement
Der Abonnementpreis beträgt im Inland 109 DM für 12 Ausgaben. Darin enthalten sind die gesetzliche Mehrwertsteuer und die Zustellgebühren.
Der Abonnementpreis im Ausland beträgt 124 DM. Übersee auf Anfrage.

Abonnement-Verwaltung
Anja Frieß, Tel. (0 56 51) 97 96-19

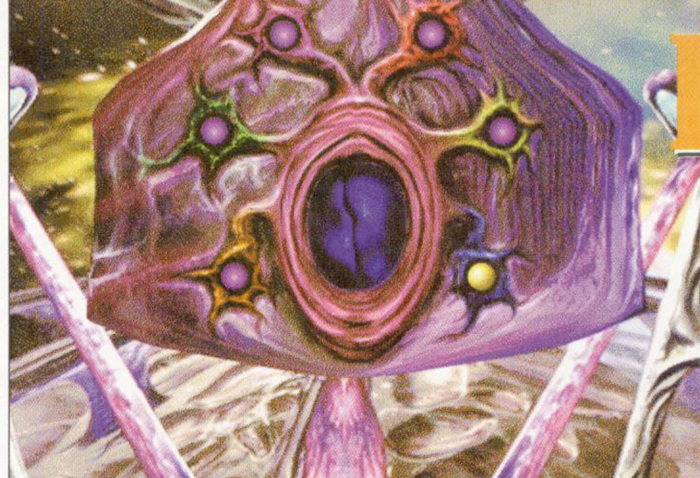
Bankverbindung
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.,
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr. 244 35 - 603
Sparkasse Werra-Meißner,
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden, nur mit Euroscheck zu zahlen.

Verlag und Redaktion
TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG,
Redaktion, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-58, Fax: 0 56 51/97 96-55
Verwaltung/Vertrieb, Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege,
Tel.: 0 56 51/97 96-0, Fax: 0 56 51/97 96-44
Gesch.-Ltg./Marketing: Hessenring 32, D-37269 Eschwege, Tel.: 0 56 51/9 29-0,
Fax: 0 56 51/9 29-144, BTX: 0 56 51 92 9-0001

Der Inhalt dieser Ausgabe wurde auf **umweltfreundlichem Papier** gedruckt, bei dessen Fertigung nur noch elementarchlor-frei gebleichter Zellstoff zum Einsatz kommt. Das Papier verfügt über einen wesentlich geringeren Dioxin-Gehalt und trägt zusätzlich zur Gewässerentlastung bei.

Befindet sich die Heft-CD nicht auf dem Titel wenden Sie sich bitte an den TRONIC-Verlag (Adresse s. o.)

Inhalt



Daedalus Encounter
Seite 66

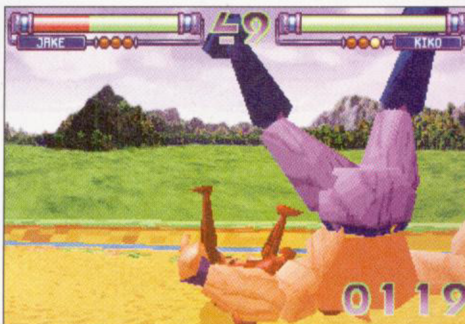
Spotlight ab Seite 3

Report ab Seite 20

Thema ab Seite 30

Lupe ab Seite 88

FX-Fighter **Seite 102**





Flight Unlimited

Werkstatt ab Seite 92

Rubriken

Comic

A IV Networks$ **Seite 104**





The Last Dynasty

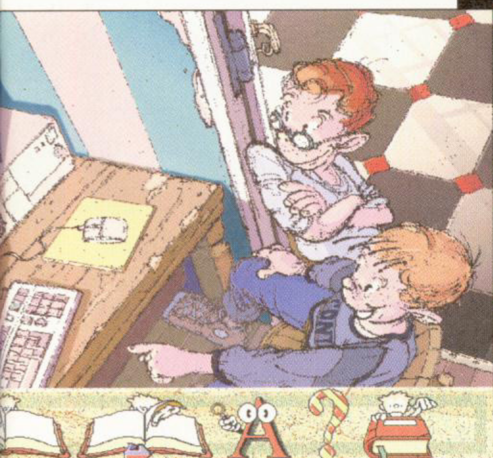
Seite 48

Seite 64

Spielfeld ab Seite 42

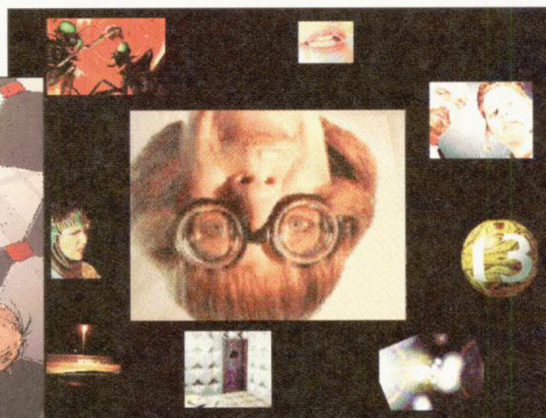
Playtoons: Onkel Archibald

Seite 84



Quantum Gate 2 - The Vortex

Seite 106



Deutschmeister

Deutsch oder Englisch – wie haltet Ihr es eigentlich mit den Spielen? Gehört Ihr zu denjenigen, die nur das reine Originalprodukt ohne jeden Eingriff akzeptieren? Angesichts zahlreicher stümperhafter "Eindeutschungen" und der Tatsache, daß besonders bei humorvollen Games der eine oder andere Gag fast zwangsläufig unter den Tisch fällt, wäre das eine verständliche Einstellung. Oder bevorzugt Ihr im Spiel die vertraute Muttersprache? In Adventures gibt's ja gar nicht so selten Texträtsel, die sich auch mit dem besten Wörterbuch kaum lösen lassen, wenn man die fremde Sprache nicht perfekt beherrscht. Wie auch immer: Am besten wäre, man könnte sich die Sprache des Spiels aussuchen. Oft kann man das tatsächlich, manchmal aber nur für einen deutlich höheren Preis oder nach einer Wartezeit von mehreren Monaten. Nicht ganz fair, finde ich.

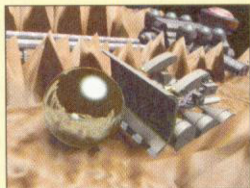
Angesichts der Tatsache, daß heute nicht mehr nur eine überschaubare Menge Text für die Bildschirmanzeige übersetzt werden muß, sondern daß Spiele mittlerweile fast wie Spielfilme vertont und später synchronisiert werden, ist die sogenannte Lokalisierung eine teure Angelegenheit. Hierzulande wird sie meistens von den deutschen Distributoren in Eigenregie übernommen, und es ist leicht nachzuvollziehen, daß man auf dieser Seite das damit verbundene Kostenrisiko (vor allem bei Spielen, die ihren Verkaufserfolg erst beweisen müssen) nicht allein tragen möchte. Aber warum sollen eigentlich ausgerechnet diejenigen die Zeche zahlen, die mit Originalversionen nichts anfangen können? Oder andersherum gefragt: Findet Ihr es richtig, daß diejenigen, die mit einer Originalversion zurechtkommen, auf diese Weise privilegiert werden? Wohl nur, wenn Ihr selbst zur letztgenannten Gruppe gehört, oder?

Bei Büchern oder Filmen ist es hierzulande selbstverständlich, daß deutschsprachige Versionen angeboten werden. Im Preis schlägt sich die notwendige Übersetzung eigentlich nicht nieder, und das gilt gleichermaßen für sichere Bestseller und kommende Ladenhüter, für Kinohits und Zuschauerflops, die jeweils zu vergleichbaren Preisen angeboten werden. Warum also geht Ähnliches nicht auch bei Computerspielen? Meiner Meinung nach könnten deutsche Fassungen im Durchschnitt besser, billiger und schneller fertig sein, und alle Beteiligten würden immer noch gewinnen. Und genau deshalb verstehe ich nicht, warum wir Spieler eine Leistung (teuer) bezahlen sollen, die bei anderen Produkten automatisch dazugehört.

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-Redaktion



Kleine Movies machen das Game zum virtuellen Flipper



Die vier Spielflächen sind miteinander verknüpft

Sierra läßt flippern

Sierra versucht's mit einer neuen Taktik. Das Flop-Spiel *Outpost* soll jetzt eine Ehrenrettung erfahren. Ein **3D-Flipper** mit dem Thema Outpost kommt nämlich im September auf den Markt. Und die ersten Screenshots sehen auch phantastisch aus. Sollte das Spiel nicht in die Fußstapfen von Outpost treten, könnte ein neuer Meilenstein in Sachen Flipper auf uns zurollen. Features sind: Multiball, 3D-Animationen und -boni, Multimedia-Movies und Trickshots sowie eine Anleitung von Cracks für ein besseres Spiel. Das Game kommt mit vier Oberflächen, die untereinander verknüpft sind, und soll um die 100 Mark kosten.

Luftraumüberwachung

Von Trimark soll dieser Tage der **Air Havoc Controller** auf den Markt kommen. Die Fluglotsen-Simulation verspricht einiges an neuen Features: 3D-Grafiken, 13 verschiedene Flugzeugtypen und 30 Minuten gerenderte Videosequenzen und ein paar Kleinigkeiten mehr. Ende des Monats wird's für knapp 90 Mark über die Ladentische gehen, wenn man der Ankündigung Glauben schenken darf.



Die 3D-Sequenzen bringen das Geschehen auf den Punkt



Der Hauptscreen verspricht eine actionorientierte Umsetzung der trockenen Materie

Die Rache des Admirals

Quantum Quality Products und **American Laser Games** bringen noch in diesem Jahr den Nachfolger zu *The Lost Admiral* heraus. **The Admiral's Revenge** ist, wie schon der Vorgänger, ein Seekriegs-Strategiespiel, das irgendwo zwischen *Perfect General* und *Burning Steel* anzusiedeln ist. Das Game in SVGA bietet außer einer Zweispieleroption auch einen Scenario-Editor und den Einsatz landgestützter Einheiten.



Eine Mischung aus Perfect General und Burning Steel

Teuflisch schwierig

Devil's Island Fantasy Course heißt die neueste Links-Data-CD, und sie ist wirklich teuflisch. Die Fairways sind lang und alles andere als gerade. Zum Teil sind zwei Krümmungen vorhanden (Doglegs), und es geht bergauf, bergab wie bei einer Achterbahn. Nur selten ist die Fahne vom Abschlag aus zu sehen.

Die Grüns sind ebenfalls die reinsten Gemeinheiten. Der Vergleich mit einer Ski-Buckelpiste kommt einem mehr als zweimal in den Sinn.

Und auch optisch ist das Teil reizvoll. Ein gestrandetes Piratenschiff, Bambushütten, verwitterte Statuen, kleine Pyramiden und eine Menge mehr Zeug stehen herum. Fast wartet man darauf, daß einem John Silver aus der Schatzinsel begegnet oder daß ein Fehlschlag genau auf einer Schatztruhe landet.

An Hindernissen haben die Designer nicht gespart. Sandbunker, Büsche, Bäume und Wasserhindernisse gibt es reichlich. Kein Loch ist richtig einfach. Hier würden sich selbst die Profis einen abbrechen. Ein Klassespiel, das den ausgefuchsten Birdie-Spielern eine harte Nuß zu knacken gibt.

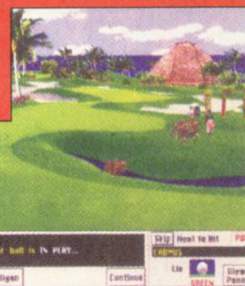
cus



Auf Devil's Island darf das Piratenschiff natürlich nicht fehlen



Noch relativ einfach zu spielen und optisch ein Leckerbissen: das 14. Loch



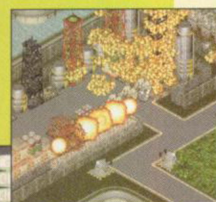
Teuflische Fallen: Sandbunker, Wasser und schmale Fairways

Flight Sim 5.1 im Anflug

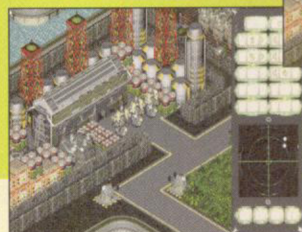
Noch für diesen Monat kündigt **Microsoft** den neuen Flugi **Flight Simulator 5.1** an. Noch realistischere Grafiken, noch mehr Funktionen und eine größere Auswahl an Fliegern und Flughäfen sind die wichtigsten Merkmale des Updates. Für 120 Mark soll der Flugi zu haben sein. Ob er sich gegen *Flight Unlimited* von Looking Glass durchsetzen kann, bleibt abzuwarten.

Cyberpunk-Strategen sind gefragt

Mirage will noch dieses Jahr **The Adrenalin Factor** rausbringen und sich ein Standbein in der Action-Strategie-Ecke sichern. Auf den ersten Blick sieht das Game ein bißchen wie eine Mischung aus *Battle Isle* und *Syndicate* aus, es soll aber auch echte Blast'em-Up-Qualitäten haben.



Es darf geblastert werden



Die Grafik von Adrenalin Factor erinnert an Syndicate

SPOTLIGHT

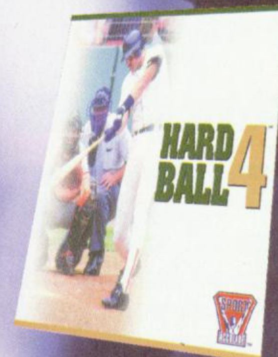
SPORT IST MORD!

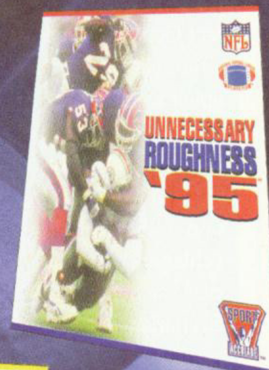
Zugegeben: American Football, Eishockey und Baseball sind kein Kinderspiel. Doch statt blauer Flecken, Bänderdehnung, Schweiß und Muskelzerrungen genießen Sie zu Hause actiongeladene Spannung, faszinierenden Spaß und amerikanischen Sport der Sonderklasse. Hardball 4, das wirklich perfekte Baseballspiel. Unnecessary Roughness '95, Profi-Football mit über 1400 Stars der amerikanischen Profi-Liga NFL. Brett Hull Hockey '95 mit den Helden der NHLPA. Die äußerst reale Simulation Live Action Football mit digitalen Videosequenzen, die einer Live-Übertragung in nichts nachstehen. Für alle, die gewinnen wollen, gibt es ab sofort die Herausforderung American Sport auf PC CD-ROM und auf PC. Alle Spiele haben ein deutsches Handbuch. READY, STEADY, GO mit den amerikanischen Superspielen!

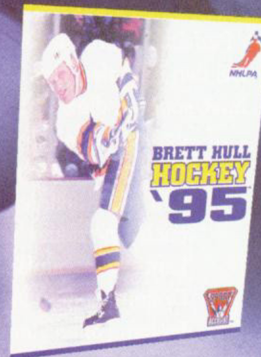
Hotline: Dienstag und Donnerstag, 15-18 Uhr, 040 / 278 55 306

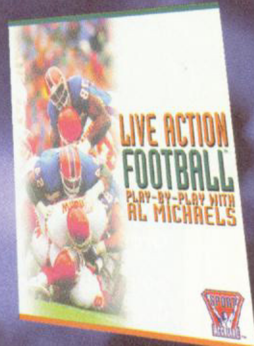
PC

PC CD-ROM









Nur PC CD-ROM





BASEBALL AT IT'S BEST! PROFI-FOOTBALL HAUTNAH! HART AN DER BANDE! WIE EINE LIVE-ÜBERTRAGUNG!

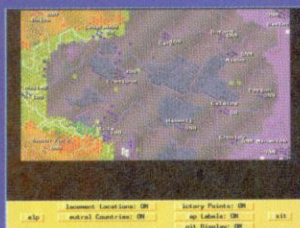


WARNER INTERACTIVE ENTERTAINMENT


Die Artillerie schlägt mit Sperrfeuer Lücken in die Reihen der Angreifer

Geballte Strategie

Perfect General II von QQP/American Laser Games ist *Battle Isle* von Blue Byte nicht ganz unähnlich. Der wichtigste Unterschied dürfte aber darin liegen, daß die Spielauswertung einen anderen Hintergrund hat. Mußte man bei Battle Isle den Gegner vernichten oder dessen Hauptquartier besetzen, steht hier die Eroberung von Gebieten ganz oben auf der Prioritätenliste.


Die Übersichtskarte klärt die Lage

Gespielt wird fast nur mit Landeinheiten auf einem Sechseck-Raster. Die Truppen müssen so verteilt werden, daß Städte besetzt und gehalten werden. Am Ende jeder Runde werden Punkte nach Zahl und Größe Gebiete vergeben.

Eine Modem-Option, historische sowie frei erfundene Szenarien werden angeboten. Vorteilhaft bei Perfect General ist, daß die jeweiligen Schlachten durch eine Fülle von Optionen auf Dutzende von Arten gespielt werden können. So darf man in jeder Spielstärkestufe eine Vielzahl von Schlachten schlagen, ohne daß einem die Szenarien auf den Senkel gehen.


Ein gutes Intro gehört zu einem guten Spiel

Technisch zeigt sich Perfect General II von der gut durchdachten Seite. Bei den Kämpfen wird nicht einfach per Zufall berechnet, sondern die jeweilige Lage genau analysiert. Eine deutliche Aufwertung erfuhr die Artillerie, die nun auch Sperrfeuer schießen kann. Die umfangreiche Dokumentation läßt keine Fragen offen und bietet darüber hinaus alle Szenarien als Übersichtskarten auf Hochglanzpapier. Der Sound dagegen ist eindeutig unterbewertet. Geschützdonner, Kettenrasseln und marschierende Truppen allein reichen eben nicht mehr für eine Extraempfehlung. Computerstrategen dürfte das Spiel schnell ans Herz wachsen. Zwar wird optisch nur wenig geboten, aber die Fülle der Möglichkeiten macht das Game für Einsteiger wie Profis interessant. Als Grundlage diente übrigens das gleichnamige Brettspiel, das in den USA seit Jahren ein Dauerbrenner ist. *cus*

Die Roten setzen zur Großoffensive an

SPOTLIGHT

Games für Frauen

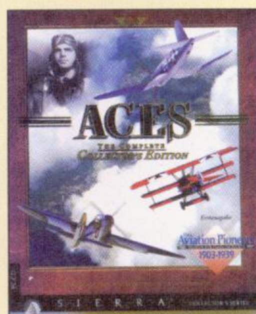
American Laser Games will sich anscheinend neue Marktanteile erschließen. Mit **McKenzie & Co** und **Madison High** bringt der Hersteller jetzt interaktive Filme raus, die genau auf die weiblichen User zugeschnitten sind. Es geht um Yuppies, Mode und – natürlich – die romantischen Abende zu zweit mit dem Traumboy. Ob und wann die Games auch in Deutschland vertrieben werden, war bis Redaktionsschluß noch nicht geklärt.

Neuer Fußball-Manager

Team 17 entwickelt derzeit eine neue Fußball-Managementsimulation. Der Name: **IFL (Interactive Football League).** Auf den ersten Blick sieht das Projekt so aus, als hätten sich die Programmierer *Anstoß* (Ascon) vorgenommen und es auf internationales Parkett umgestrickt. Insgesamt sollen 16 europäische Ligen simuliert werden können. Außerdem wird eine riesige Datenbank als Nachschlagewerk enthalten sein. Für September ist das Spiel angekündigt und soll zwischen 100 und 120 Mark kosten.


IFL Soccer sieht stark nach einem Anstoß-Klon aus

Aces Collection



Flugi-Freaks aufgepaßt: **Sierra** bringt jetzt eine **Aces Collection** auf den Markt. Drei Flugis (*Aces over Europe, Aces of the Pacific* und *Red Baron*) sowie eine Multimedia-Präsentation zum Thema “Die Flugpioniere” sind jetzt im Bundle erhältlich. Der Preis liegt unter 100 Mark.

Lust auf Lust

Unter dem Titel **Loving for a Lifetime** erschien jüngst ein Aufklärungsprogramm fürs CD-i. Die belgische Sexualforscherin Goedele Liekens und ihr männliches US-Pendant Michael Perry geben Ratschläge für glücklichere Stunden zu zweit und zeigen Methoden für ein erfüllteres Liebesleben auf. Zum Preis von 49,95 DM werden zunächst Themen wie “Massage”, “Vibrationen” und “Oraler Sex” theoretisch erläutert. Um so offener gibt sich anschließend ein junges Paar und demonstriert, wie das ganze in der Praxis aussieht. Wenn auch mitunter “mehr” zu sehen ist als bei gewissen Filmen der Privatsender, werden Voyeure trotzdem nicht auf ihre Kosten kommen. Tote Hose übrigens auch in Sachen Lerneffekt – da bringt sogar die Lektüre eines bekannten deutschen Jugendmagazins mehr.



Neue Budget-Games

Virgin erweitert sein White-Label-Budget-Angebot. **Indycar Racing, Beneath a Steel Sky, Buzz Aldrin's Race into Space** und **Sim City Enhanced** sind jetzt allerorten für knapp 25 Märker pro Stück zu haben. Aber Achtung: Die Vollpreis-Produkte (120 Mark) liegen zur Zeit ebenfalls noch bei den Händlern.

Virgin in Internet

Branchenriese **Virgin** ist jetzt auch über das **WWW** (World Wide Web) zu erreichen. Die Internet-Adresse: www.vie.co.uk/vie.

jetzt 4x in Berlin
Neukölln – Jonasstraße 28/29
Steglitz – Bismarckstraße 63
Friedrichshain – Rigaer Str. 106
Spandau – Nonnendammallee 82
Coming soon: Media Point No. 5, 6, 7, ...

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins Name für Computerspiele und Zubehör

Cyberwar
Der Geheimtip unter den interaktiven Spielfilmen mit atemberaubenden 3D-Grafiksequenzen auf 3 CD's! Jetzt zum absoluten Sensationspreis!
39,95

Alone in the Dark 1
incl. Jack in the Dark
CD-ROM **29,95**
Alone in the Dark 2
PC Disk **29,95**

UFO Enemy Unknown
Die fast schon legendäre Strategie-Simulation aus dem Hause Microprose – jetzt zum absoluten Knüllerpreis!
CD-ROM **29,95**

Unser Tip des Monats
Hi-Octane
Bullfrog präsentiert sein neues actiongeladenes 3D-Rennspiel mit rasanter Grafik, acht veränderbaren Rennstrecken und einem Netzwerk-Modus für bis zu zwölf Spieler – nur auf CD-ROM –
89,95

Kaum zu glauben!
Flugsimulator 5.0
von Microsoft, komplett deutsch
– solange der Vorrat reicht –
PC-Disk **49,95**

Aces Collection
Red Baron
Aces of the Pacific
Aces over Europe
komplett auf einer CD-ROM incl. Missions zum absoluten Hammerpreis!
49,95

Railroad Tycoon Deluxe
Das Original von Microprose! Jetzt zugreifen, solange der Vorrat reicht!
PC-Disk **29,95**

PC-Spiele	CD	Disk
11th Hour	99,95 *	
1942 – Pacific Air War Gold	69,95	
1944 – Across the Rhine	**99,95 ***	**99,95 ***
Aces of the Deep (dt.)	89,95	89,95
Aces of the Deep Expansion Disk		39,95
Aladdin		69,95
Alex Dampier Pro Hockey 95	69,95	69,95
Alien Legacy	69,95	79,95
Alone in the Dark 3 (dt.)	99,95	
Amerika 1861-65 – CivilWar (dt.)	**89,95**	
Armored Fist (dt.)	89,95	89,95
Asterix – Die große Reise (dt.)	79,95	
Atari 2600 Action Pack Vol.1, 2	je 59,95	je 59,95
Atlas (dt.)		59,95 *
Aufschwung Ost (dt.)	79,95	79,95
Battle Bugs (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	49,95
Battle Isle 2 (dt.)	89,95	89,95
Battle Isle 2 - Scenery CD	49,95	
Bazooka Sue	89,95 *	89,95 *
Biing! (dt.)	79,95	79,95
Bioforge	99,95	
Blackhawk AKTIONSPREIS		**49,95**
Bolo	59,95	
Caribbean Desaster	89,95 *	89,95 *
Chaos Control	79,95	
Comanche incl. Missions (dt.)	79,95	69,95
Command & Conquer	**99,95 ***	
Creature Shock (dt.)	99,95	
Crusade (dt.)	89,95 *	89,95 *
Crusader – No Remorse	99,95 *	
Cyberia (dt.)	99,95	
Cybermage	99,95 *	
Daedalus Encounter	99,95	
Dark Forces (dt.) AKTIONSPREIS	89,95	
Das Amt	99,95	89,95
Der Meister (dt.)	59,95	59,95
Der Reeder (dt.)	79,95	
Descent	79,95	89,95
Die Siedler		89,95
Die total verrückte Rallye	**79,95**	
Dime City	89,95 *	89,95 *
Discworld	89,95	79,95
Doppelpass (Anstoss + WorldCup)	89,95	89,95
Dungeon Master 2	89,95 *	89,95 *
Earthsiege	89,95	89,95
Earthsiege Expansion Pack	49,95	49,95
EA Sports Rugby	**89,95 ***	
Elder Scrolls 2	79,95 *	
Elite 3 (1st Encounters)	79,95	79,95
FIFA Soccer	69,95	79,95
Flight of the Amazon Queen	89,95	89,95
Flightsimulator 5.1 (engl.)	79,95	79,95
Flight Unlimited (dt.)	89,95	
Front Lines (dt.)	69,95	69,95
Great Nav. Battles 3 (Burn.Steel 3)	89,95	
Hanse - Die Expedition		49,95
Hardball 4	89,95	89,95 *
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)		89,95
Hattrick (BM 3.0) Supporter	59,95	59,95
Hattrick (Ikarion)	**99,95**	**89,95 ***
Hell	89,95	
Heros of Might & Magic	89,95 *	89,95 *
High Seas Trader	79,95	69,95
Hi-Octane (dt.)	89,95	
Hokum KA 50 AKTIONSPREIS		59,95
Höhlenwelt Saga	89,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Hollywood Pictures	**79,95**	**79,95**
Hugo		69,95
Inca 1&2 Collection (dt.)	69,95	
Iron Assault	79,95	
Incredible Machine 2	89,95 *	79,95 *
Inferno (dt.) AKTIONSPREIS	39,95	89,95
Innocent until Caught 2	69,95 *	69,95 *
Jagged Alliance	**79,95**	**89,95 ***
Jungle Strike	79,95	79,95
Kaiser Deluxe	69,95	
King's Quest 7 (dt.)	89,95	
Klik & Play (dt.)	89,95	89,95
Knights of Xentar	**99,95 ***	
Larry 1-6 Collection komplett	89,95	
Last Dynasty (dt.)	89,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	89,95	
Lemmings 3 (World of Lemmings)	69,95	69,95
Links 386 Pro (incl. 2 Kursen)	69,95	
Lion King		69,95
Little Big Adventure (dt.)	99,95	
Lode Runner	89,95	69,95
Lost Eden (dt.)	79,95	
Lothar Matthäus Super Soccer		49,95
Magic Carpet (dt.)	89,95	
Magic C. Data CD: Hidden Worlds	**39,95**	
Magic the Gathering	99,95 *	
Maniac Mansion 2 (dt.)	79,95	69,95
Marco Polo	79,95 *	
Master of Magic (dt.)	99,95	99,95
Micro Machines 2	79,95 *	79,95 *
Myst	99,95	
Nascar Racing	89,95	79,95
Nascar Racing Track Pack	39,95 *	
Navy Strike (dt.)	**99,95 ***	
NBA Live '95	99,95	
NHL Hockey '95	79,95	
Noctropolis (dt.)	99,95	
Orion Conspiracy (dt.)	89,95	
Panzer General	89,95	89,95
Perfect General 2	99,95	
PGA Tour Golf 486	99,95	
Phantasmagoria	99,95 *	
Pinball Fantasies Deluxe	69,95	
Pinball Illusions	79,95 *	69,95 *
Pinball Mania		49,95
Pizza Connection		89,95
Prisoner of Ice (dt.)	**89,95**	
Prototype (dt.)	89,95	
Psycho Pinball	89,95	89,95
Ravenloft 2 – Stone Prophet	89,95	
Rebel Assault (dt.)	59,95	
Ring der Niebelungen (dt.)	79,95	
Sam & Max (dt.)	79,95	69,95
Sensible Golf		79,95 *
Sensible World of Soccer	69,95 *	69,95 *
Sim City 2000 (dt.)	99,95	89,95
Sim Tower	89,95	89,95
Simon the Sorcerer 2 (dt.)	**89,95 ***	**89,95 ***
Slipstream 5000	79,95	79,95
Star Trek – Next Generation	99,95 *	
Star Wars Screen Entertainment		59,95
Sternenschweif (DSA 2, dt.)	79,95	89,95

PC-Spiele	CD	Disk
Stonekeep	99,95 *	
SuperKarts	99,95	99,95
Super Street Fighter 2 Turbo	69,95	69,95
System Shock (dt.)	89,95	79,95
Tank Commander (dt.)	89,95	
Theme Park (dt.)	89,95	79,95
Tie Fighter (dt.)		**79,95**
Tie Fighter Mission Disk (dt.)		39,95
Transport Tycoon (dt.)	99,95	99,95
Transport Tycoon World Editor		39,95
Tuneland (dt.)	79,95	
U.F.O. & Master of Orion komplett	79,95	
Under a Killing Moon	99,95	
US Navy Fighter (dt.)	99,95	
USS Ticonderoga	99,95 *	
Virtual Pool	**89,95**	
Vollgas – Full Throttle (e.dA.)	69,95	
WarCraft: Orks & Humans	89,95	89,95
Warriors (dt.)	79,95	79,95
Whales Voyage 2	89,95 *	
Wing Commander 1 + 2 Deluxe	69,95	
Wing Commander 3 (dt.)	109,95	
Wing Com. Armada (Windows)	79,95 *	
Wings of Glory AKTIONSPREIS	**59,95**	
Woodruff & Schnibble of Azimuth	79,95	
X-COM – Terror from the Deep	99,95	99,95
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks)	69,95	79,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 Pacific Air War		29,95
7th Guest	19,95	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,95	
Alone in the Dark 2 (dt.)		29,95
Beneath A Steel Sky	**19,95**	**19,95**
Burning Steel 2 (engl.)		39,95
Burntime	29,95	
Campaign 2		19,95
Chaos Engine		29,95
Cyberia (e.) SONDERPOSTEN	49,95	
Cyberwar (dt.) SONDERPOSTEN	39,95	
Das Schwarze Auge 1 (dt.)	**39,95**	**39,95**
Der Patrizier	39,95	49,95
Diggers	19,95	
Dragon Lore SONDERPOSTEN	49,95	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Eco Quest	19,95	
Elite 2	39,95	
F-14 Fleet Defender	69,95	29,95
Fields of Glory (dt.)	39,95	39,95
Flugsimulator 5.0 (dt.) SONDERP.		49,95
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Freddy Pharkas	**39,95**	
Gobliins 2		19,95
Great Courts 2	29,95	29,95
Gunship 2000	39,95	39,95
IndyCar Racing	**19,95**	
Ishar 1 (dt.)	19,95	19,95
Ishar 2 (dt.)	29,95	29,95
Ishar 3	39,95	
King's Quest 6 (dt.)		29,95

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Lothar Matthäus	29,95	29,95
Master of Orion		**29,95**
Megarace	29,95	
MegaLoMania	29,95	
Microcosm	29,95	
Michael Jordan in Flight	29,95	
Monkey Island 1 + 2 (dt.)	je 39,95	je 39,95
North & South		29,95
Oldtimer (dt.)	**39,95**	**49,95**
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Populous 2 + Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	
Red Baron & Railr. Tycoon kompl.	39,95	
Shadow Caster	29,95	
Sim City Deluxe		29,95
Simon the Sorcerer (dt.)	**39,95**	
Space Quest 5 (dt.)		29,95
SSN 21 Seawolf (dt.)	29,95	49,95
Strike Commander	29,95	
Subwar 2050 incl. Scenarios	**29,95**	
Summer+Winter Challenge	29,95	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
Taskforce 1942	39,95	39,95
T.F.X. SONDERPOSTEN		39,95
Transarctica	19,95	19,95
U.F.O. – Enemy Unknown	29,95	
Ultima 7 (dt.)		39,95
Wing Commander 2	29,95	
Wing Commander Armada		**29,95**

Multimedia-Zubehör	
CD-ROM Panasonic 562 B, Double Speed	199,95
Soundblaster Midi Adapter	49,95
Soundblaster 16 Bit Value Edition	**199,95**
Soundblaster AWE 32 Value Edition	359,95
Stereo-Lautsprecher	ab 39,95
3,5" MF 2HD	ab 5,99

Joysticks	
Advanced Gravis GamePad	39,95
Advanced Gravis Joystick	ab 49,95
Advanced Gravis Joystick "Phoenix"	**199,95**
Logi WingMan Extreme	99,95
Thrustmaster F-16 FLCS Joystick	299,95
Gamecard PC (2 Ports)	29,95

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir Ihnen auf Wunsch gerne vorab zusenden. Fordern Sie auch unter Angabe Ihres Systemtyps gegen 1,50 DM Rückporto unseren Gesamtkatalog an!

Versandkosten:
Vorkasse: 6,95 DM – Kreditkarte: 9,95 DM
Nachnahme: 9,95 DM + 3,– NN-Gebühr der Post
ab 250,– DM Bestellwert versandkostenfrei!
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,– DM

Bestellannahme
Telefon (030) 794 72 111
Telefax (030) 794 72 199

Neue Versandanschrift!
Media Point Vertriebs GmbH
Bismarckstraße 63
12169 Berlin (Steglitz)

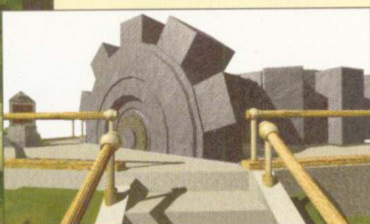
Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



BTX - Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28



Verständlicher: Die Autoren von Myst im eingedeutschten Interview



Ästhetik pur: Myst besticht durch ein eigenwilliges Design



SPOTLIGHT

Deutsche Myst-ik

Endlich: Nach über einem Jahr Wartezeit hat Hersteller Cyan das exzellente Adventure Myst für den deutschen Markt synchronisieren lassen. Myst ist schon heute fast ein Klassiker, denn es war nicht nur eines der ersten Windows-Adventures, sondern experimentierte bereits mit Videosequenzen, als andere noch das Textadventure beweinten.

Die Faszination des Spiels liegt vor allem in der mythischen Atmosphäre. Eine seltsame Insel, auf der allerlei mechanische Knobeleien und abstrakte Geheimnisse ihrer Enthüllung harren, bildet den Schauplatz für das Klickadventure, in dem weder Texte noch Icons benötigt werden. In der deutschen Fassung wurde deshalb außer der Sprachausgabe gar nichts geändert.

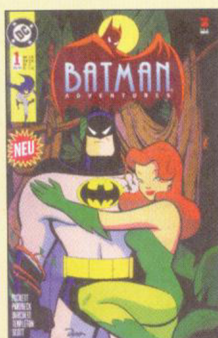
Ein nettes Schmankerl ist das 15minütige Video "The Making of Myst", das nun ebenfalls auf deutsch enthalten ist. Und das sogar mit Akzent: Die Synchronstimme hat eindeutig österreichischen Einschlag.



Geheimnisvoll: Dieses Schiff spielt in Myst eine wichtige Rolle

News

Batman ist zurück



Batman-Fans können aufatmen: Der Kultcomic ist wieder da. Ab sofort liegen die Abenteuer monatlich für 3,90 DM an den Kiosken. In der ersten Story trifft Batman auf Poison Ivy und den Pinguin.

Nintendos Ultra 64 jetzt serienreif

19 Monate hat es gedauert, bis Nintendo und Silicon Graphics die **Ultra-64**-Spielekonsole zur **Serienreife** gebracht haben. Jetzt ist es endlich soweit. Aber in den Läden taucht das Teil erst im Frühjahr 1996 auf. Warum? Es seien noch keine vernünftigen Spiele dafür fertig, meldete Howard Lincoln, US-Chairman von Nintendo. Der Preis für die erste "echte" 64-Bit-Konsole steht jetzt auch fest: 250 US-Dollar.

Küß den Frosch!



Kinder ab sechs Jahren können jetzt das Märchen vom **Froschkönig** als **Adventure** spielen. In fünfzehn Szenarien kann der Nachwuchs aktiv in die Geschichte eingreifen, während ein Erzähler die Hintergründe liefert. Fast jedes Objekt auf dem Bildschirm bietet eine Animation, so daß die Kids eine Menge ausprobieren können. Dabei gibt es kleine Hilfen, oder es passiert einfach etwas Lustiges. Diesem Adventure sollen übrigens noch weitere Märchen wie "Des Kaisers neue Kleider" folgen. Weitere Infos gibt es bei Vertigo Technologies GmbH, Bernardstr. 112, 63067 Offenbach.







Virtual Reality für daheim

Nun gibt es sie auch in Deutschland, die **Virtual I/O Glasses**. Das 300 Gramm schwere Teil soll mit reichlich Zubehör versehen um die **1700 Mark** kosten – trotz der enormen Summe derzeit ein echtes Schnäppchen. Doch dürften mit den ersten Konkurrenzprodukten, die noch für dieses Jahr angekündigt sind, die Preise in den Keller purzeln.

Weitere Infos zu den Glasses gibt's bei der VRT GmbH, Am Gewerbepark 1, 64832 Groß-Umstadt, Tel.: 06078/74467, Fax: 06078/74468.

Musikgeschichte als Multimedia-Spiel

Die Musikgeschichte Amerikas wird jetzt von **7th Level** und **Quincy Jones/ David Salzmann Entertainment** im Multimedia-Spiel aufgerollt. **Q's Jook Joint** erzählt die Entstehungsgeschichten zahlreicher Musikrichtungen wie zum Beispiel Jazz, Blues, Rock'n'Roll, Ragtime, Folk, Rhythm'n'Blues oder Gospel anhand von Fotos, Animationen und Interviews.

Jook Joints – Musikkneipen – waren vor allem in den 20er und 30er Jahren Treffpunkte für Musiker aller Stilrichtungen. Nun können Anwender solche Jook Joints virtuell betreten und sich dabei eine Menge Wissen über die amerikanische Musikgeschichte aneignen.

Weitere Infos gibt es bei der Beiersdorff GmbH, Brunhildenstr. 32, 80639 München, Tel.: 089/1780370, Compuserve: 100074,3324

Mutationen auf Hawaii

Eigentlich gehört **Microforum** eher zu den Herstellern von Anwenderprogrammen, doch gelegentlich springt schon mal ein Adventure heraus. **Maabus** ist so ein Fall. Ein Game, das vor allem durch seine detailfreudig gerenderten Grafiken besticht. Die Story: Im Jahr 1999 werden um Hawaii herum merkwürdige Mutationen gesichtet. Handelt es sich um Außerirdische? Um das zu klären, muß der Spieler der Fährte dieser Viecher folgen. Dazu steht ihm ein fernzulenkender Roboter zur Verfügung, der die Inselwelt erforschen kann. Mehr als 1100 3D-Animationen sorgen für den optischen Genuß.



Maabus: Ein Südseeparadies wird von Aliens bevölkert

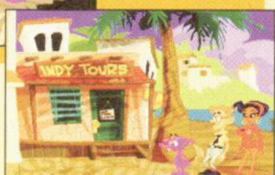


Blue Byte goes Adventure

Die Leute von **Blue Byte** planen für Ende des Jahres ein Grafik-Adventure. **Escape from F5** handelt von Chewy, der auf der Suche nach seinem Kollegen Lt. Clint ist. Doch die schleimigen Borks nehmen ihn gefangen und setzen ihn auf dem Planeten F5 fest. Es wird die Aufgabe des Spielers sein, erstens vom Planeten zu entkommen und zweitens den Kollegen sowie den sagenumwobenen Rotem Glump zu finden. Eine deutsche Sprachausgabe für das gesamte Game ist bei Blue Byte natürlich selbstverständlich. Bis Weihnachten will Blue Byte das Programm fertig haben. Wir bleiben am Ball.









Multimediale Reise in die 50er

Die 50er Jahre – Rock'n'Roll, Kuba-Krise, Korea-Krieg, Wirtschaftswunder, Heckflossen-Monster im Automobilbau, Atombombenversuche in Ost und West und die Verbreitung des Fernsehens – waren die Zeit, von der die meisten Eltern stundenlang erzählen können. In einer dreiteiligen CD-Reihe (1950–1953, 1954–1956 und 1957–1959) bringt Microvision dieses Jahrzehnt multimedial in die gute Stube. Insgesamt 250 MB Videos sowie begleitende Sprachausgabe machen die ganze Sache lebendig. Natürlich werden anhand von Fotos und viel Text die wichtigsten Merkmale der Fifties unter die Lupe genommen. Eine Musikbox sorgt für die entsprechende musikalische Untermalung. Von Buddy Holly über Bill Haley bis Ricky Nelson gibt es zeitgemäßen Rock'n'Roll pur. Insgesamt stehen pro Volume 30 Minuten Musik auf dem Programm. Das ganze läuft unter Windows und kann für knapp 20 Mark pro CD bei **Microvision**, Postfach 1506, 37258 Eschwege, Tel.: 05651/74850, bestellt werden.

Alone in the Dark 3 (Comic): Was bisher geschah

Edward Camby ist in der Geisterstadt Slaughter Gulch auf der Suche nach seiner Freundin Emily. Die wollte dort mit einem Filmteam einen Western drehen. Doch fast alle vom Team sind verschwunden. Dafür treiben sich allerhand Untote herum. Die Führer dieser Untoten, Caine und Stone, sind auf der Suche nach der Substanz Fluidum. Das Sheriff-Office bietet Edward vorerst Schutz vor den Fieslingen, doch die Zombies der Stadt spüren ihn schnell auf. Wird er ihnen entkommen? Und ist Emily noch am Leben? Lest selbst ...



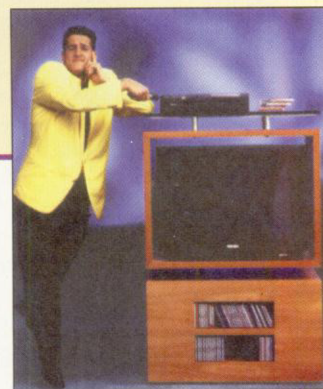
Teil sechs des zwölfteiligen Comics ist wieder in der Mitte dieser Ausgabe zu finden. Die vollständige Ausgabe erscheint im Splitter-Verlag, Gollier Str. 16, 80339 München, Tel.: 089/506778

SPOTLIGHT

Spielberg macht PC-Spiele

Die englische Zeitschrift CTW meldete jetzt, daß Regisseur **Steven Spielberg**, der Ex-Disney-Mann **Jeffrey Katzenberg**, der Plattenboß **David Geffen** und **Silicon Graphics** ein 50-Millionen-Dollar-Joint-Venture vereinbart haben. Es sollen nach ersten Infos PC-Spiele und Multimedia-Anwendungen für die Firma **Microsoft** produziert werden, die sich mit 30 Millionen US-Dollar als Co-Investor beteiligt. Das sind Summen, was?

Mirko wirbt fürs CD-i



Der Komiker **Mirko Nontschew** wirbt neuerdings für die Philips-Konsole **CD-i**. Eigentlich nicht erstaunlich, schließlich steht sein RTL-Samstag-Nacht-Kollege Wigald Boning für einen japanischen Autohersteller schon länger vor der Kamera.

Mirkos Kommentar zum Werbevertrag: "Ich interessiere mich für die Cannes-Rolle. Man hat mir gesagt, das geht nur über die Werbung. Wenn das nicht klappt, bekomme ich trotzdem von Philips einen CD-i-Player für mich, einen für meine Mutter, einen für meine Schwester und einen zum Tauschen – das ist Wahnsinn!" Wir meinen: wenn sich Mirko wirklich so billig verkauft, sollte er versuchen, seinen Kontostand als Alleinunterhalter bei Landfrauen-Weihnachtsbasaren zu verbessern: Da gibt es wenigstens Bares. Oder war da doch ein größerer Betrag von Philips im Spiel, Mirko?

Konsolenpreise rutschen

Der Preiskrieg zwischen den neuen Konsolen dürfte jetzt endgültig eröffnet sein. **Jaguar, 3DO, Neo-Geo CD** und **32x Mega Drive** sind in den letzten Wochen in England im Preis um jeweils rund 50 Pfund gefallen. Das sind umgerechnet ungefähr **120 Mark**.

Diese erste Preisschlacht geht wohl hauptsächlich auf die Marktvorstellung der Playstation von Sony und des Saturn von Sega zurück. Englische Händler meldeten für die beiden Spielekonsolen reißenden Absatz. Doch das wird nur die erste Runde sein. Spätestens im Frühjahr '96, wenn auch Nintendos Ultra 64 antritt, wird die 2. Runde eingeläutet.



Tastatur ohne Spiralkabel

Darauf haben alle Spieler gewartet. Endlich gibt es ein kabelloses Keyboard. Das **TUT-Keyboard Vision** soll über einen Infrarotsensor bis zu 10 Meter vom Rechner entfernt zu bedienen sein. Der Arbeitswinkel beträgt horizontal und vertikal jeweils 45 Grad. Die Tastatur ist um rund ein Drittel kleiner als herkömmliche Tastaturen und kann so bequem vom Fernsehsessel aus bedient werden. Der Preis liegt bei 199 Mark. Weitere Infos gibt es bei der Batavia M. Sawatzky GmbH & Co. KG, Niedernhart 1, 91113 Tiefenbach, Tel.: 08546/190.

Messe für Spielwütige

Unter dem Motto "Spiel mit!" läuft im November an zwei Tagen eine Messe für Spielwütige in der Weser-Ems-Halle in Oldenburg. Gespielt wird auf der 2500 qm großen Ausstellungsfläche alles – vom Brettspiel über Computerspiele bis hin zum Fantasy-Rollenspiel. Also sollte man sich den 11. und 12. November schon einmal vormerken. Gespielt wird jeweils von 10 bis 18 Uhr.

Die brandneuen CD-ROM Spiele

CROSS

Computersystems GmbH

So finden Sie Ihr Spiel :

1: Action 2: Simulation e : engl. Spiel
3: Adventure 4: Sport e/d : deut. Anleitung
5: Rollenspiel 6: Geschickl. d : komplettdeutsch
7: Sammlung 8: Strategie

... oder kommen Sie doch einfach vorbei !

Ladenverkauf

Körnebachstr. 95
gg. Musikzirkus DO
44143 Dortmund

Mo - Fr 11.00 - 18.30
Sa 11.00 - 14.00

Versand

Körnebachstr. 95 44143 Dortmund
Tel. 0231 - 53 11 334
- 53 11 335
Fax. 0231 - 53 11 333

Mo - Fr 10.00 - 18.30 Sa 10.00 - 14.00

CD SPIELE

11 th Hour *	e/d	8	87.-
Aces Collection (3x Aces)	e/d	3	85.-
Aces of the Deep	d	2	79.-
Aces of the Deep Mission	d	zus	44.-
Across the Rhine *	d	2	89.-
Action Soccer *	d	4	69.-
Alone in the Dark II incl. I	d	3	65.-
Alone in the Dark III	d	3	87.-
All Around Hollywood	d	inf	44.-
Apache Longbow *	e/d	2	89.-
Armored Fist	e	2	79.-
Atari 2600 Action Pack	d	7	69.-
Aufschwung Ost	d	2	77.-
Battledrome	d	1	49.-
Battle Isle II	d	3	75.-
Battle Isle II Erbe des Titan	d	2	49.-
Battle Race *	e/d	1	69.-
Bazooka Sue *	d	3	85.-
Betrayal at Krondor	d	3	65.-
Biing *	d	2	69.-
Big Red Adventure	d	3	79.-
Bioforge	d	3	89.-
Burning Steel II	d	2	79.-
Burning Steel III	e	2	77.-
Carribean Desaster *	d	2	85.-
Chaos Control *	e/d	1	79.-
Civil War (Amerika) *	d	8	89.-
Colonization	d	8	85.-
Comanche incl. Mission 1&2	d	2	65.-
Command & Conquer *	e/d	8	88.-
Commander Blood *	d	2	76.-
Creature Shock	e/d	1	89.-
Crusader *	d	8	94.-
Cyberia	d	1	88.-
Cyberwar	d	1	89.-
Daedelus Encounter	d	2	89.-
Dark Sun II Wake o. Ravager	e/d	3	75.-
Das Schwarze Auge I	d	3	39.-
Dark Forces	e/d	1	89.-
Der Clou	d	3	75.-
Der Reeder	d	2	75.-
Descent	e/d	1	75.-

Lösungsbuch (dt)
Full Throttle (Vollgas) * 19.-

Die total verrückte Rallye	d	3	74.-
Discworld	e/d	1	79.-
Dragon Lore	d	3	65.-
Dungeon Master II *	d	5	84.-
Earth Siege	d	8	79.-
Earth Siege Expansion CD *	d	zus	49.-
Ecstatica	e/d	3	79.-
Elite 3 First Encounters	d	2	75.-
Fantasy Empire	d	3	66.-
FIFA Soccer	d	4	66.-
Flashback	d	6	55.-
Flight Commander II *	d	2	79.-
Flight of the Amazon Queen	d	3	76.-
Freddy Pharkas *	d	3	49.-
Fußball Total	d	4	84.-
Goblins 3	d	3	89.-
Hardball 4 *	d	7	99.-
Hi-Octane	d	1	89.-
Hollywood Pictures	d	2	79.-
Hattrick!	d	4	79.-
Heretic *	e/d	1	79.-
Höhlenwelt	d	3	77.-
Incredible Machine 2 *	d	8	79.-
Incredible Toons *	e/d	8	67.-
Iron Cross *	e	8	84.-
Jagged Alliance	e/d	8	69.-
Joy of Sex	e/d	2	69.-
Jungle Strike	e/d	1	74.-
Kaiser Deluxe	d	2	59.-
Kings Quest Coll. 1-6	e/d	3	75.-
Kings Quest 7	d	3	79.-
Klick`n Play	d	2	79.-
Larry Collection 1-6	e/d	7	75.-
Legend of Kyrandia 3	d	3	74.-
Little Big Adventure	d	3	88.-
Lothar M. Super Soccer *	d	4	65.-
Lucas Arts Classic Advent.	d	7	98.-

CD SPIELE

Mad News Extrablatt	d	zus	37.-
Magic Carpet	d	1	89.-
Magic Carpet Hidden Worlds	d	zus	39.-
Magic of Endoria	d	3	55.-
Maniac Mansion 2 DOTT	d	3	85.-
Marco Polo *	e/d		75.-
Master of Magic	d	8	85.-
Menzoberranzan	e/d	5	74.-
Monty Python	e	7	79.-
Nascar Racing	e/d	2	74.-
Navy Strike *	d	2	89.-
NBA Live '95	e/d	4	89.-
NHL Eishockey `95	d	4	79.-
Noctropolis	e/d	3	89.-
Panzer General	e/d	8	75.-
PGA Tour Golf	e/d	2	88.-
Phantasmagoria (7 CDs) *	d	3	89.-
Pinball Dreams Deluxe	e/d	2	69.-
Pinball Fantasies Deluxe	e/d	2	59.-
Pinball Wizard 2000 *	e/d	2	69.-
Police Quest IV	d	3	77.-
Project Paradise *	e/d	1	69.-
Psycho Pinball	e	1	69.-
Quest for Glory IV *	e/d	3	79.-
Rally Championship	d	1	79.-
Railroad Tycoon & Civil.	e/d	7	59.-
Ravenloft	d	3	66.-
Rebel Assault	d	1	79.-
Sam & Max	d	3	94.-
Sensible World of Soccer *	d	4	66.-
Sim City 2000	d	2	83.-
Sim Town *	d	2	96.-
Sim Tower *	d	2	84.-
Simon the Sorcerer II *	d	3	76.-

Sehr geehrte Kunden,
diese Anzeige ist natürlich nur ein Auszug aus unserem reichhaltigen Gesamtangebot. Wir führen auch Amiga-CD32, Erotik und Shareware. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog incl. 1 aktuellen Demo-CD für 5 DM in Briefmarken an. Neuerscheinungen erfragen Sie bitte telefonisch.
Ihr CROSS Team

Skyreals of Jorune - Alien L.	e/d	5	85.-
Space Quest 6 *	d	3	75.-
Space Quest I - V	e/d	3	84.-
Star Trek 25th Annivers.	d	3	59.-
Star Trek Next Generation *	d	2	99.-
Sternenschweif DSA II	d	3	69.-
Ravenloft Stone Prophet	e/d	8	79.-

Lösungsbuch (dt)
Flight of the Amazon Queen 19.-

Stone Racers	d	2	69.-
Subwar 2050 incl. Missions	d	2	89.-
Superhero League of Hob. *	e	3	69.-
Super Karts	e/d	1	84.-
System Shock	d	3	79.-
Tank Commander	d	1	84.-
Tie Fighter incl. Mission (3.5)	d	2	99.-
Tie Fighter Mission Def.o.Emp.	d	zus	29.-
Theme Park	d	2	69.-
The Lost Eden	e/d	3	79.-
Tornado & Falcon 3.0	e/d	2	65.-
Tower Assault Alien Breed III	e/d	1	63.-
Transport Tycoon	d	2	89.-
Transport Tycoon World Editor	d	zus	39.-
US NAVY Fighters	d	2	88.-
USS Ticonderoga *	e/d	8	79.-
Vollgas	e/d	3	69.-
Voyeur *	d	3	89.-
War Unlimited *	d	8	88.-
Warcraft	e/d	8	75.-
Wing Comm. 1 & 2 Deluxe	e	7	66.-
Wing Commander 3	d	1	95.-
Wings of Glory	d	2	75.-
Whales Voyage II *	d	3	89.-
Woodruff - Schnibble o. A.	d	3	75.-
X-COM - Terror from the Deep	d	8	94.-
X Wing	e/d	2	59.-

Angebote

7 th Guest	e/d	3	25.-
Arcade Pool + Overdrive	e/d	2	39.-
Battle Hawks	d	2	35.-
Cyclemania	e/d	2	69.-
F 19 Stealth Fighter (50+1)	e/d	2	39.-
Gunship (50+1)	e/d	2	29.-
Microcosm	e/d	1	28.-
Monkey Island I oder II je	d	3	37.-
Oldtimer	d	7	49.-
Patrizier Classic	d	2	49.-
Pirates Gold	d	3	39.-
Popolous II + Powermonger	e/d	2	33.-
Privateer	e/d	2	33.-
Railroad Tycoon (50+1)	e/d	2	39.-
Shadow Caster	e/d	2	33.-
Sensible Soccer Int.	e/d	4	36.-
Silent Service II (50+1)	e/d	2	29.-
SSN 21 Seawolf	d	2	33.-
Syndicate Plus	d	2	33.-
T.F.X.	d	2	35.-
Wing Armada (nur 3.5")	e/d	2	29.-
Wingcommander II	e/d	2	33.-

50+1 = 50 Shareware + 1 Original auf einer CD

Hardware

Aktion Replay MK4 V4.3	169.-
Mitsumi FX-400	299.-
Conner 850 MB CFA	419.-
Quantum 730 MB SCSI Lightning	439.-
Game Card Eliminator	49.-
Joystickumschalter (1 oder 2 Player)	39.-
Gravis Joystick	49.-
Gravis Analog Pro Joystick	59.-
Gravis Phoenix	199.-
Gravis Gamepad	39.-
Thrustmaster Flight 2	159.-
Soundblaster 16 PRO IDE	229.-
Soundblaster AWE-32 CSP	459.-
Gravis Ultrasound Max	299.-

Lösungen

Alone in the Dark 3	19.-
Amberstar	19.-
Bioforge	19.-
Creature Shock	19.-
Das Schwarze Auge 1	24.-
Das Schwarze Auge 2	24.-
Dark Forces	19.-
Death Gate	19.-
Discworld *	19.-
Dungeon Master II *	19.-
Ecstatica	19.-
Flight of the Amazon Queen	19.-
Höhlenwelt Saga Teil 1	19.-
Indiana Jones 4	19.-
Inherit the Earth	19.-
King`s Quest 7	19.-
Lands of Lore	19.-
Legend of Kyrandia III	19.-
Menzoberranzan	19.-
Might & Magic 3 oder 4 je	19.-
Might & Magic 5 incl. World of Xeen	19.-
Monkey Island 1 oder 2 je	19.-
Ravenloft Strahd`s Possesion	19.-
Ravenloft Stoneprophet	19.-
Sam & Max	19.-
Superhero League of Hoboken	19.-
Ultima 8 Pagan	19.-
Ultima Underworld 1 oder 2 je	19.-
Vollgas	19.-
Woodruff	19.-
Wizardy 7	19.-
11 th Hour *	19.-
Phantasmagoria *	19.-
Space Quest 6 *	19.-
Stonekeep *	19.-

Unsere Spiele des Monats:

Hi-Octane
Nach Magic Carpet der nächste Überflieger von Bullfrog. SVGA-Auflösung und 12-Spieler Mode.
Komplett deutsch nur 89.-

Simon the Sorcerer II *
Das Abenteuer gehr weiter...
Komplett deutsch nur 76.-

Top - Spiele auf CD ROM

Phantasmagoria *
7CD's!!
Komplett deutsch nur 89.-

Biing *
Die total verrückte Krankenhaus Simulation!
Komplett deutsch nur 69.-

Last Dynasty * Space Quest VI *
Komplett deutsch je nur 75.-

Command & Conquer *
Anleitung deutsch nur 88.-

T.F.X.
Der Klassiker zum Sonderpreis!
Komplett deutsch 35.-

Micro Machines II *
Das Rennen geht weiter!
Komplett deutsch nur 88.-

EA Sports Rugby *
Anleitung deutsch nur 69.-

Bloodwings *
Actionadventure vom Feinsten!
Anleitung deutsch nur 88.-

Star Trek - A Final Unity *
Ein MUSS für alle Trekki-Fans
Komplett deutsch nur 89.-

Prisoner of Ice
PC Spiel: 2 Sterne! PC Player 74%
Komplett deutsch nur 89.-

Angebote freibleibend und unverbindlich solange der Vorrat reicht. Produkt- und Preisänderungen vorbehalten. Die angegebenen Preise sind ausschließlich Versandpreise ab Lager Dortmund zzgl. Porto. Es gelten unsere AGB, die wir Ihnen auf Wunsch gerne zusenden.
* Bei Anzeigenschluß noch nicht verfügbar- Vorbestellung erbeten.

Versandkosten: Die Lieferung erfolgt gegen Nachnahme oder Vorkasse, ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck + 20.- DM). UPS NN zzgl. 17.- DM, bei Vorkasse zzgl. 10.- DM. Post NN zzgl. 10.- DM, bei Vorkasse zzgl 8.- DM. Als Vorkasse wird generell nur Euroscheck akzeptiert ! Auf Wunsch versenden wir in Sicherheitsverpackungen (+ 3,50 DM).

SPOTLIGHT

Ganz nett: Golf als Diavortrag

Postkarten-Idylle



Das ist frech: Kein anderes Programm hat bisher versucht, das Golf-Referenzprogramm *Links 386pro* derart dreist zu imitieren wie **Picture Perfect Golf** aus dem Hause Empire.

Natürlich sind sich Golfprogramme in Steuerung und Technik immer ein bißchen ähnlich. Schließlich werden ja immer dieselben Schläger geschwungen, damit der Ball ins Loch fällt. Und daß die Powerleiste für den Schlagschwung und die Treffgenauigkeit als Dreiviertelkreis angebracht wird, ist an sich nichts Außergewöhnliches. Schließlich ist diese Darstellungsform fast schon ein Allgemeingut wie eine Drag&Drop-Oberfläche.



Überbelichtet: Die Grüns lassen Feinheiten vermissen

Doch spätestens, wenn der mitgelieferte Kurs exakt derselbe wie beim großen Mitbewerber ist, wenn die Menüaufteilung ebenfalls verteufelt an die Konkurrenz erinnert, muß man sich schon erstaunt die Augen reiben. Denn es ist der amerikanische Harbour-Town-Kurs, der Picture Perfect Golf wie auch Links beiliegt. Selbst einige Soundeffekte lassen vertrautes Links-Gefühl aufkommen. Ja, das Vogelzwitschern könnte eigentlich sogar von den Vögeln stammen, die auch bei Links für die natürliche Geräuschkulisse sorgen.

Hersteller Empire wollte wohl im direkten Vergleich Punkte sammeln, denn viel Wert legte man beim englischen Hersteller auf das grafische Outfit. "Picture Perfect" heißt in diesem Fall nichts anderes als Fotorealismus. Jedes Loch kann aus erstaunlich vielen Blickwinkeln betrachtet werden, und jede einzelne Perspektive besteht aus einem Foto. Nur der Ball, der bleibt natürlich ein kleiner Pixelhaufen.

Doch was den Augen auf der einen Seite wohltut, schmerzt auf der anderen Seite, wenn es ans Einputten geht. Denn die Grüns sind absolut überbelichtet und damit so aufgehellt, daß Bodenunebenheiten nicht ausgemacht werden können. Ein genaues Anspiel auf das Loch bei Hanglage ist so nicht möglich. Schade, daß es völlig egal ist, *welches* Loch man spielt – einfach jedes Grün besteht aus dem gleichen Foto.

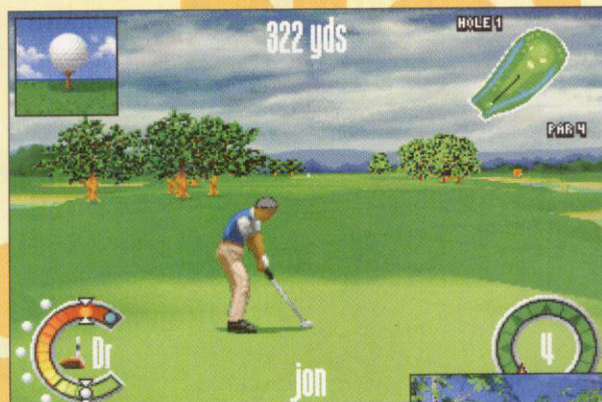
Der wunderschöne Harbour-Town-Kurs mag bei Links nicht ganz so viel Postkartenidylle verbreiten, aber dafür ist er dort erstklassig zu spielen. Und das ist schließlich auch ein Stück Realismus. ❑

msu

Schottische Sparsamkeit

Noch ein Golf-Programm: Von Core Design kommt es, **Scottish Open** heißt es – und so wundert es nicht sehr, daß es auch schottisch sparsam daherkommt. Keine SVGA-Landschaften, sondern magere Standard-VGA-Auflösung, dazu pixelige, traurige Bäume und Fairways nebst Greens im Einheitsgrün.

Was ist mit Core Design los? Die Briten waren bislang für technisch perfekt durchgestylte Actionspiele bekannt, aber die "Scottish Open" fallen deutlich hinter deren Qualität zurück. Trotz Sprachausgabe kommt das Programm im Grunde um Jahre zu spät, können doch die Mitbewerber im Golf-Markt deutlich mehr bieten – vor allem deutlich mehr Auflösung.



Golf in schottischer Sparsamkeit

Gut gelungen ist Core Design eigentlich nur der Spielaufbau mit den Qualifikationsturnieren in Irland und Südengland. Witzig auch, daß man der eigenen Spielfigur von der Kopfbehaarung bis zu den Schuhsohlen jede beliebige Farbe zuordnen kann. Daß aber gerade bei einem Golfspiel, bei dem es auf Feinheiten ankommt, nur grobe VGA-Auflösung zum Zuge kommt, mutet schon seltsam an. Vielleicht liegt es daran, daß Core Design unbedingt die schicken Kamerafahrten für die Flugbahn des Balls realisieren wollte. Doch für diesen Schnickschnack geht letztendlich der gesamte Spielspaß verloren. ❑

msu



Wahl der Waffen



Bretthupferl

von
Martin Wehnert

In Kürze ...

Wieder einmal hat die Jury "Spiel des Jahres" ihre Nominierungsliste bekanntgegeben, und die Kandidaten des Jahres 1995 stehen fest. Wie immer war die Spannung groß gewesen: Welche Titel würden für Deutschlands wichtigsten Spielepreis vorgeschlagen? Nach dem mageren Spielejahrgang 1994, den die Jury mit nur sieben Titeln auf der Nominierungsliste honorierte, schätzen die Juroren das aktuelle Angebot wohl höher ein, denn diesmal wurden gleich neun Titel in die Auswahl aufgenommen.

Die PC Spiel hatte wieder einmal einen guten Riecher für die Perlen unter den Neuerscheinungen, denn fünf der neun nominierten Spiele haben wir Euch bereits vorgestellt. Hier also die Nominierungsliste "Spiel des Jahres 1995":

- **Buzzle** (PC Spiel 6/95), Bill Eberle, Jack Kittredge und Peter Olotka, Verlag franjos;
- **Condottiere** (PC Spiel 4/95), Duccio Vitale und Dominique Erhard, Verlag Eurogames;
- **Die Maulwurf-Company** (PC Spiel 3/95), Virginia Charves und Bertram Kaes, Verlag Ravensburger;
- **Die Siedler von Catan** (PC Spiel 6/95), Klaus Teuber, Verlag Franckh;
- **Galopp Royal** (PC Spiel 5/95), Klaus Teuber, Verlag Goldsieber;
- **Kaleidos**, Verlag eg-Spiele;
- **La-Trel**, Richard Morgan, Verlag ASS;
- **Linie 1**, Stefan Dorra, Verlag Goldsieber;
- **Medici**, Reiner Knizia, Verlag Amigo.

Wie immer kann man über diese Auswahl geteilter Meinung sein. Das gehört bei solchen Auszeichnungen aber dazu. Meiner Meinung nach haben z.B. "La-Trel" und "Galopp Royal" auf der Liste nichts verloren; zwei wirklich schöne Spiele, "Die Schlangen von Delhi" (Verlag Blatz) und "Tschach" (Verlag Heidelberger) hätten die Plätze deutlich besser ausgefüllt.

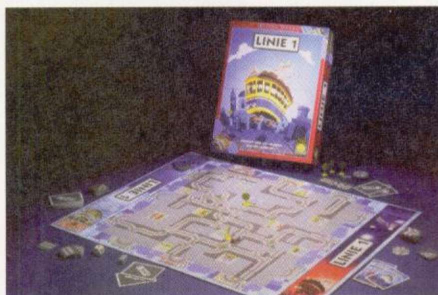
Wiederkehr der Straßenbahn

Linie 1
Autor: Stefan Dorra; für 2 – 5 Spieler ab 10 Jahren; Hersteller: Goldsieber, 90403 Nürnberg; Preis: ca. 49 DM

Aus den meisten Städten wurden Straßenbahnen nach und nach verbannt, und erst jetzt trauert man ihnen nach. Mancherorts hat man sich sogar entschlossen, sie teuer wieder aufleben zu lassen. So geht es auch den Stadtplanern im Spiel **Linie 1**, und deshalb bauen sie um die Wette ein neues Straßenbahnnetz in ihre Stadt, das sie anschließend auch gleich auf seine Tauglichkeit hin testen.



Schiene für Schiene wird reihum verlegt, wobei keiner so richtig weiß, welche der sechs Straßenbahnlinien die Konkurrenten denn eigentlich fertigstellen und welche Stationen sie



folglich ansteuern müssen. Je mehr Schienen verlegt sind, desto deutlicher wird natürlich das spezielle Interesse, und man kann schon mal boshaft das eine oder andere Teilstück so verlegen, daß es für die anderen größere Umwege bedeutet.

Wer seine Linie komplett verlegt und alle geforderten Stationen angeschlossen hat, gibt seinen Auftrag bekannt und versucht in der Folge, möglichst schnell einmal die komplette Strecke abzufahren. Am schnellsten gebaut heißt also noch lange nicht gewonnen: Wenn die Konkurrenten zwar länger, aber dafür deutlich besser bauen, kann der sichergeglaubte Sieg noch ins Wasser fallen.

Linie 1 ist als einfaches taktisches Legespiel konzipiert und mit genügend Glücksmomenten ausgestattet, so daß es auch in Familienrunden seine Freunde finden wird.

Auf dem Schachbrett

La-Trel
Autor: Richard Morgan; für 2 Spieler ab 8 Jahren; Hersteller: ASS, 70771 Leinfelden; Preis: ca. 55 DM (Holzversion: ca. 120 DM)

Auf der "Spiel '94" in Essen präsentierte ein englischer Verlag ein interessantes Strategiespiel für zwei Personen in verschiedenen wunderschönen Holzausführungen. Die Erwartungshaltung war groß, als der Verlag ASS ein halbes Jahr später – während der Nürnberger Spielwarenmesse – eben dieses Spiel namens **La-Trel** als Neuheit für den deutschen Markt präsentierte. Mit einer billigen Plastikversion, deren Teile ich allenfalls als Mini-Förmchen für den Sandkasten geeignet halte, wurden alle Ästheten allerdings herb enttäuscht. Da nutzt es auch nichts, daß der Verlag jetzt versichert, auch eine Holzversion sei in Arbeit.

Dabei hätte das Spiel selbst eine Chance verdient. Auf einem Schachbrett stehen sich die Figuren der beiden Spieler gegenüber. Im Gegensatz zu Schach gibt es allerdings nur vier (in der Profiversion fünf) verschiedene Figurenwerte: drei Angreifer, die Läufer, Turm und Dame entsprechen, sowie einen Verteidiger, der nur ein Feld senkrecht oder waagrecht ziehen darf. In der Profiversion kommt als interessanteste Neuerung ein Blocker dazu, der drei Felder



beliebig ziehen, aber weder schlagen noch geschlagen werden darf. Geschlagen wird durch Überspringen, wobei man beliebig weit von der zu schlagenden Figur entfernt stehen darf, aber in gerader Linie direkt hinter ihr landen muß. Mehrfachsprünge sind in der Basisversion erlaubt. Die Profiversion allerdings gestattet immer nur das Schlagen einer Figur pro Zug, was die Partien ruhiger und spannender macht.

Pakete		
5 Foot 10 Pack Vol. 1	F3247	89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 2	F3248	89,99
5 Foot 10 Pack Vol. 3	F3727	99,99
Super 10	F3472	89,99
Take Ten	F3473	89,99
Treasure Pack	F3160	89,99
Explorer Pack	F3474	99,99
Mega Pak	F3476	99,99
10 Pack CD-ROM Bndl.	F3565	89,99
Sonderangebote		
Plumbers Don't Wear Ties	F3004	4,99
Jenseits der Sternenmauer	F3011	19,98
D. Beste d. Fußball WM 94	F3268	29,80
Snowboarding	F3480	29,99
Ken's Labyrinth	F3072	19,95
Jill of the Jungle	F3078	19,95
Demo CD PC-Spiele	F3006	2,99
PD + Shareware CD	F3007	2,99
Demo CD Standardsoftw.	F3005	2,99
ROMWARE Fonts 5	F3027	4,99
ROMWARE Animation 6	F3227	4,99
Shareware DOS Spiele	F2956	8,99
CD View 1	F3171	19,80
CD View 2	F3172	19,80
CD View 3	F3173	19,80
CD View 4	F3205	19,80
CD View 5	F3206	19,80
Multimedia Mania	F2992	14,99
HyperGlot Demo Disc	F3062	2,99
Cyberspace	F3520	19,99
Earthcare Interactive!	F3262	29,80
Virtual Universe	F3261	19,80
Computerworks	F3199	39,80
Der Navigator	F3103	29,80
Der General	F3104	29,80
Happy Birthday	F3652	29,00
Journeyman Project	F3031	49,00
Caddy	F9001	19,80
TriCaddy	F9002	9,80
Grafik, Foto		
CorelDRAW! 3	F3897	99,00
CorelDRAW! 5	F3898	299,00
Corel PHOTO PAINT 5 plus	F3899	169,00
Corel Gallery	F3900	99,00
Corel Gallery 2	F3901	169,00
Corel Art Show Bundle	F3902	169,00
Corel Artshow 5	F3446	89,00
PC Paintbrush Plus	F3885	69,00
PhotoFinish 3.0	F3884	99,00
Photoworks	F3507	129,00
Pict. Publisher Magazin	F3780	19,80
5.000 ClipArts Vol. 1	F3516	39,95
5.000 ClipArts Vol. 2	F3517	39,95
5.000 ClipArts Vol. 3	F3518	39,95
10.000 ClipArt	F3515	49,95
ClipArt Collection	F3883	99,00
Religious ClipArt Masterp.	F3681	39,00
Clipart Warehouse	F2286	24,99
ClipArt Heaven 2	F3097	98,00
Geburtstagszeitungen	F3267	39,90
Animated 3D	F3829	58,00
Magische Dim. 1 - 3	F3857	59,95
Das magische Auge	F3272	49,80
Font Elegance	F3356	49,00
Fonts For You	F3357	98,00
Key Fonts Pro	F3685	39,00
Jugendstil	F3301	79,00
Heimdruckerei	F3925	49,90
Design and Print 2	F3856	99,00
Media Mania Lite für Win.	F3866	98,00
WinWord Lösungen	F3779	19,80
Graphikbox	F3047	39,80
Grafiktools	F3048	49,00
Multimedia-Box	F3050	49,00
Home Box	F3735	49,00
Sound & Vision	F3736	49,00
Raytracing-Box Vol. 2	F3737	49,00
Ambiente	F3850	99,00
CAD Complete	F3684	69,00
Labels Unlimited	F3682	99,00
Key Presenter	F3683	99,00
Forbes Present. Trainer	F3817	279,00
Sentfactor Photo-CD Access	F3204	49,90
Sentfactor Image Viewer	F3800	49,90
MPC Wizard 3.0	F2442	39,00
Nikon für Windows	F3827	79,80
Schönheit der Geometrie	F3508	69,80
The Beauty of Chaos	F3619	29,80
Das Jahr im Bild	F3506	49,90
Shareware		
WINware Vol.8	F3874	19,95
CICA Windows	F2209	29,99
CICA Windows Triple Set	F3195	38,00
Hobbes OS/2	F2212	29,99
Simtel	F2213	29,99
Deutschland aktuell	F3908	29,90
TOP EXEC 1	F2764	24,99
TOP EXEC 2	F3099	24,95
TOP EXEC 3	F3713	29,95
Copernicus 1 Vol.1	F3892	39,95
Copernicus 1 Vol.2	F3893	39,95
Copernicus OS/2 Vol.1	F3894	39,95
Copernicus OS/2 Vol.2	F3895	39,95
Byte-Me Gold Selection	F2981	19,99
Versus	F3155	39,00
Quattro-Pack	F3514	29,95
Shareware Spiele		
Tips + Tricks Extended	F3698	29,95
Copernicus Games 2	F3891	39,95
Spiele CD 1994-1995	F3824	49,80
Spiele		
Discworld	F3924	128,00
Lost Signals	F3923	98,00
Flamingo Tours	F3922	88,00
Psycho Pinball	F3921	108,00
Hand of Fate	F3919	39,00
Lands of Lore	F3918	39,00
Genesia	F3858	98,00
Sim Tower	F3888	119,00
Sim City 2000	F3092	98,00
Aufschwung Ost Deluxe	F3915	98,00
All New World of Lemmings	F3348	78,00
Klick And Play	F3916	129,00
Dark Forces	F3612	79,99
Wing Commander III	F3699	99,00

Rebel Assault	F2786	88,00
Jump Raven	F3854	99,00
Descent	F3647	108,00
Woodruff	F3645	108,00
King's Quest I - VI	F3650	98,00
King's Quest VII	F3643	98,00
Leisure Suit Larry 1-6	F3651	98,00
Der leuchtende Kristall	F3688	118,00
Magic of Endoria	F3914	98,00
Wolfpack	F3032	78,00
Dirk Bach Show - The Best.	F3436	44,90
Fladders	F3439	44,90
Traumhochzeit	F3437	44,90
Traumhochzeit 2	F3469	29,99
Sielmann 2000 Sanf. Riesen	F3438	44,90
Sielmann 2000 Savanne	F3468	44,90
Nachschlagewerke		
LexiROM	F3783	348,00
Bertelsmann Discovery	F3782	198,00
Bertelsm. Universallex. 95	F3265	98,00
Die Letzten ihrer Art	F3202	98,00
Die Bibel	F2645	128,00
Eine kurze Geschichte d Zeit	F3930	108,00
Desktop Bookshop	F2249	78,00
Shakespeare Study Guide	F2847	78,00
ABC Bücherdatenbank	F2758	39,00
Fremdsprachen		
Sprechen wir Englisch!	F2998	99,00
Lyric Language: Englisch	F3152	49,80
Englisch lernen Vol.1	F3852	49,95
ADI Mathe 3. u. 4. Klasse	F3674	99,00
Ich werde Künstler	F3363	19,95
Ich lerne lesen und zählen	F3364	99,90
Grundwissen Rechnen, Engl	F3365	129,90
Faszinierende Welt d Logik	F3366	149,90
Dr. Giras Lern-CD	F3664	69,00
Peter Immels Vokabel-CD	F3665	69,00
Budenbergs Erstlesen-CD	F3666	69,00
Budenbergs Sachkunde CD	F3667	69,00
Budenbergs Lernspiele-CD	F3668	69,00

Win 0130	F3797	29,80
Programmierung		
Visual Basic / Access	F3822	49,90
Visual Basic / Access Vol.2	F3823	49,90
Visual Basic Box	F3042	78,00
Access Box	F3943	39,00
S.u.S.E. Linux April 1995	F3153	89,00
Source Code CD	F2258	48,00
C Users Group Libray	F2434	58,00
Toolbox	F3049	49,90
Kommunikat. & Netzwerke	F3723	79,00
The Oberon System	F3720	49,00
Standards CD-ROM	F2663	48,00
Overplus	F3639	99,00
PCCheck	F3311	39,95
Firmeninformationen		
Germ. Busin. Light CD-ROM	F3288	199,00
German Business CD-ROM	F1400	899,00
Wer liefert was? 1995	F3355	285,20
Wer liefert was? CD Market.	F3758	1840,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 0	F3490	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 1	F3491	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 2	F3492	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 3	F3493	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 4	F3494	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 5	F3495	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 6	F3496	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 7	F3497	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 8	F3498	39,00
TeleInfo-CD Region. PLZ 9	F3499	39,00
TeleInfo-CD Teilber. Süd	F3486	181,00
TeleInfo-CD Teilber. West	F3487	181,00
TeleInfo-CD Teilber. N/O	F3488	181,00
TeleInfo-CD Kompl. (3 CDs)	F3489	499,00
TeleInfo Branchen-CD Süd	F3784	298,00
TeleInfo Branchen-CD West	F3785	298,00
TeleInfo Branchen-CD N/O	F3786	298,00
TeleInfo Branchen-CD	F3500	889,00
Erotik		
Women of Playboy	F3712	69,00
Super Girls 1	F3931	49,95
Super Girls 2	F3932	49,95
Busties 1	F3934	49,95
Extreme Hot Leather Ladies	F3935	49,95
Body Control 1	F3933	49,95
Queens of Eurotic's Vol. 1	F3161	49,00
Queens of Eurotic's Vol. 2	F3704	49,00
Blondinen ...	F3279	19,90
Blond Bombshells	F3705	39,95
Sensuous Girls in 3-D	F3371	39,95
Hot Back Vol. 1	F3280	99,00
Hot Pack Vol. 2	F3702	69,00
Hot Pack Vol. 3	F3703	99,00
Sexy Pow. Pack Doppel-CD	F3937	69,95
Hot Girls 1	F3369	29,95
Hot Girls 2	F3370	29,95
Hot Girls 3	F3948	39,95
Hot Girls 4	F3949	39,95
American Dream Girls	F3710	49,90
Covergirls '95	F3936	49,95
Hausfrauen Strip	F3808	59,00
Angie u. Bernd aus Essen	F3807	59,00
Erotische Geständnisse	F3809	59,00
Intime Gespräche	F3810	59,00
Mega-Busen	F3812	59,00
Playmaid Dessous	F3811	59,00
Frisch Frech Fröhlich Frei	F3813	59,00
Renate Buccone Fashion	F3814	59,00
R. Buccone Fashion Show	F3815	59,00
Vibration 1	F3158	59,00
Vibration 2	F3159	59,00
Vibration Extra	F3177	59,00
Vibration Mega Edition	F3776	39,00
Sexplosiv	F3777	29,00
Latex Lack und Leder	F3778	49,00
Candy 1	F3433	59,00
Candy 2	F3573	59,00
Candy Extra	F3574	59,00
Hot Tides	F3945	29,95
Exotic Dreams	F3946	29,95
Sexy Secrets	F3947	29,95
Covergirls	F3414	39,95
Mädchen aus Deutschland	F3416	49,90
Erotik Video Girls Vol. II	F3592	39,95
Erotic Collection	F3418	29,95
Teresa Personally	F2940	59,00
Teresa in Paradise	F2951	89,00
Foxy Clips	F2945	39,00
Erstkontakt	F3419	69,00
Dreamboys	F3415	39,95
Don and Adonis	F3938	89,00
Adam	F3939	89,00

Jetzt auf Ihrer Heft-CD: EKAT\START.EXE

CD-ROM Vol.15

Lange Listen finden Sie langweilig? Wir auch! Deshalb gibt es jetzt den DIRECTMEDIA-Katalog auf Ihrer Heft-CD. Zu jedem der über 500 Titel gibt's ausführliche Beschreibungen, Coverscans, Presserezensionen, Hardwarevoraussetzungen, u.v.m. **Na dann los!**

Aces of the Deep	F3644	108,00
Dawn Patrol	F3654	108,00
Panzer General	F3692	98,00
Lamborghini A. Challenge	F3860	98,00
Comanche	F2910	98,00
Myst	F3332	98,00
7th Guest	F3917	24,99
7th Guest + Dune	F3339	68,00
Epic Pinball	F3241	99,00
Beneath A Steel Sky	F3234	79,00
Burning Steel	F2907	98,00
Classic Adventures	F2909	109,00
Softgold World of Business	F3239	78,00
Bodyworks Voyager	F3157	69,00
Das Amt	F3687	108,00
Doppelpass	F3691	98,00
Superski Pro	F3859	98,00
Jazz Jackrabbit	F3404	99,95
Ganoven Eddy	F3512	29,95
Club Dead	F3845	98,00
Flug Revue interaktiv	F3406	128,00
Flight One	F3448	69,00
Scenery München	F3833	79,95
Musik		
Lexikon der Musik	F3319	99,00
J. S. Bach: Die Inventionen	F3614	69,80
Vivaldi: Four Seasons	F3766	59,00
Jazz Greats	F3765	79,00
Residents: Freak Show	F3719	98,00
Yeti Girls	F3882	29,90
Toxic Reasons: No Peace...	F3718	39,00
Das Auge Gottes	F3197	29,80
Herbie: Right Type of Mood	F3865	19,95
Station Rose	F3855	39,80
Peter Gabriel: Explora 1	F3423	129,00
Prince	F3182	129,00
BAP: Pik Sibbe	F3069	49,90
Herbert Grönemeyer	F2765	29,00
Ike MC: Africa	F3454	19,80
MUSIC MEGA ROM	F3354	69,00
Bravo Hits interactive	F3504	59,00
Intr'octor Vol.1	F3801	29,90
Tuneland	F3913	98,00
jpc Katalog 95	F2773	39,00
Encyclopedia of Sound 3	F3767	24,99
Sound Sensation	F2455	24,99
Sound-Box	F3044	49,00
Sounds And Arts	F3501	45,00
Allegro 2.0	F3849	99,00
music studio	F3802	98,00
Professional Music Prod.	F3633	59,90
Music DJ	F3275	69,95
Musik Wizard	F3273	39,80
Blues Piano	F3729	99,00
Blues Gitarre	F3731	99,00
Rock Gitarre	F3730	99,00
Jazz Gitarre	F3732	99,00
Rockguitar Masterclass	F3733	129,00
ZYX Dance Hits	F3440	39,99
Capella: Move On Baby	F3441	29,99
Twenty 4 Seven: Take Me..	F3442	29,99
Rednex: Cotton Eye Joe	F3443	29,99
Internationale Rockstars	F3623	39,80
Deutsche Rockstars	F3624	39,80
Black Music	F3625	39,80
Top Stars	F3626	39,80
Film und Video		
Monty Python's	F3568	98,00
Star Trek - Interactive Tech.	F3519	128,00
Take Your Best Shot	F3912	98,00
WinTV CD	F3572	49,80
TV und Kino digital 2	F3927	29,80
Film-Lexikon: SF u. Horror	F3599	49,80
Film-Lexikon: Thriller	F3602	49,80
Film-Lexikon: Action	F3597	49,80
Film-Lexikon: Komödien	F3598	49,80
Film-Lexikon: Abenteuer	F3600	49,80
Film-Lexikon: Erotik	F3601	49,80
A Hard Day's Night	F3001	78,00
QuickTime: The CD	F3019	78,00
Video Top Tips	F3274	29,80
Lions 94: Film	F3464	98,00
Internet MPEG CD-ROM	F3571	49,90
Gute Zeiten, Schlechte Z.	F3434	44,90
Samstag Nacht - The Best.	F3435	44,90

Neues Groß. Lexikon Farbe	F3377	39,95
Webster's Interactive Encyc.	F3632	98,00
Time Almanac Ref. Ed.	F3462	69,00
Bertelsm. Lexikon Wirtsch.	F2639	148,00
Gabler Wirtschaftslexikon	F2646	398,00
Paul: Deut. Wörterbuch	F2937	78,00
Gesetze und Leitsatzkartei	F2938	98,00
Gesetze auf CD-ROM 95	F3658	59,00
Baulexikon von A-Z	F3660	39,90
Tren., Scheidung, Unterhalt	F3656	39,90
Ratgeber-Gesamt Mietrecht	F3657	59,00
Jetzt werde ich Chef	F3659	39,90
Kapital	F3661	39,90
Arbeitszeugnisse	F3662	39,90
Richtig Erben und Vererben	F3663	39,90
Bild der Wissenschaft 93	F3194	128,00
Bild der Wissenschaft 94	F3567	128,00
Roche Lexikon Medizin	F2772	98,00
Pschyrembel Windows	F3353	148,00
MD1	F3872	49,00
Lexikon der Deut. Städte	F3324	49,00
Lexikon der Weltgeschichte	F3325	49,00
Bertelsmann Lexikon Tiere	F3382	148,00
Der Farbige Brehm	F3714	79,80
Welt Spiegel d. Briefmarke	F3715	69,00
Kursbuch der DB	F3328	49,80
Geschichte		
1933-1945	F3816	98,00
Die Weiße Rose	F3820	98,00
Bertelsm. Lexik. Geschichte	F2638	148,00
Chronik d 20. Jahrhunderts	F2644	248,00
America's Civil War	F3198	98,00
Leonardo The Inventor	F3621	98,00
Atomic Age	F3680	39,00
Atlanten		
Falk Einzelstadt Deutschl.	F3350	69,00
Falk Alle Städte Deutschl.	F3351	298,00
Falk Einzelstadt Europa	F3502	69,00
Falk Alle Städte Europa	F3503	248,00
PC-Stadtpläne Einzelstadt	F3287	49,00
PC-Stadtpläne Ruhrgebiet	F3185	89,00
PC-Stadtpläne Deutschland	F3184	198,00
GeoGrafix	F3477	99,00
GeoRoute	F3556	49,00
Aral SuperTravel	F3825	148,00
Der Große Autoatlas	F3828	98,00
Global Explorer	F2513	128,00
Map'n'Go	F3201	78,00
Street Atlas USA	F2002	248,00
World Factbook 1995 Edit.	F3627	98,00
Reisen		
Berlin und Potsdam	F3819	69,00
Bonn CD	F3867	45,00
Köln auf CD-ROM	F3868	29,90
Hamburg interaktiv	F3869	98,00
München interaktiv	F3870	98,00
Mecklenburg Vorp. digital	F3871	98,00
Paris	F3886	78,00
Venedig	F3618	78,00
Island Inside	F3169	38,00
Venezuela	F3521	49,00
Hawaii	F3676	39,00
Südsee-Indianer	F3734	49,80
Everywh. USA Travel Guide	F2898	98,00
Nord-West-Amerika	F3250	69,00
Yosemite	F3675	39,00
Travelware USA	F3384	79,00
T-ware USA Nationalparks	F3207	79,00
Travelware Australien	F3208	79,00
Win Hotel International	F3787	39,80
Win Camping International	F3788	39,80
Win Jugendherberg. Inter.	F3789	39,80
Win Ferienwohnung. Inter.	F3790	29,80
Win Ferien a. d. Bauernhof	F3791	29,80
Win Freizeit International	F3792	29,80
Win Reiterferien Intern.	F3793	29,80
Win Radeln Bahn Europa	F3794	39,80
Toscana	F3146	29,80
Ibiza	F3150	29,80
Florida	F3149	29,80
Tahiti	F3151	29,80
Bali	F3148	29,80
Australien	F3147	29,80
Literatur		
Max und Moritz	F3716	39,80

Englisch lernen Vol.2	F3853	49,95
Talking Dictionary	F3463	98,00
DUDEN OXFORD	F3881	248,00
Taschenwörterbuch English	F3391	98,00
Taschenwörterbuch Franz.	F3880	98,00
Euro-Trans für Windows	F3525	59,80
WINVOK CD	F3358	89,00
Easy English	F3505	89,00
Francais facile	F3887	89,00
English one	F3522	98,00
francais un	F3523	98,00
Italiano uno	F3721	98,00
Espanol uno	F3722	98,00
Sprachtrainer Englisch	F3768	49,80
Sprachtrainer Französisch	F3769	49,80
Sprachtrainer Italienisch	F3770	49,80
Sprachtrainer Spanisch	F3771	49,80
CD-ROM Sprachkurs Engl.	F3409	98,00
CD-ROM Sprachkurs Franz.	F3410	98,00
CD-ROM Sprachkurs Ital.	F3411	98,00
CD-ROM Sprachkurs Span.	F3412	98,00
'JUNIOR' Englisch	F3837	69,00
'JUNIOR' Französisch	F3838	69,00
'JUNIOR' Spanisch	F3839	69,00
'JUNIOR' Deutsch	F3840	69,00
'JUNIOR' Japanisch	F3841	69,00
'FÜR ALLE' Englisch	F3834	89,00
'FÜR ALLE' Französisch	F3835	89,00
'FÜR ALLE' Spanisch	F3836	89,00
Eurowörterbuch Englisch	F3878	49,80
Eurowörterbuch Französisch	F3875	49,80
Eurowörterbuch Italienisch	F3876	49,80
Eurowörterbuch Spanisch	F3877	49,80
Langenscheidt Euro-Set	F3879	128,00
Gabler Wirtsch.-wörterbuch	F2647	198,00
Ferretti Wörterbuch d. Elekt	F2979	98,00
Words For Flirts: Englisch	F3308	39,95
Words For Flirts: Französ.	F3309	39,95
Words For Flirts: Italienisch	F3310	39,95
Lernsoftware		
Mathe Blaster	F3389	98,00
Alge Blaster	F3805	98,00
Word Attack	F3804	98,00
Rechtschreibtrainer f Kinder	F3821	39,80
Puzzle-Spaß für Kinder 1	F3863	34,90
School Pack	F3926	49,90
ADI Junior 4-6	F3669	99,00
ADI Junior 6-7	F3670	99,00
ADI Deutsch 1. u. 2. Klasse	F3671	99,00
ADI Deutsch 3. u. 4. Klasse	F3672	99,00
ADI Mathe 1. u. 2. Klasse	F3673	99,00

Aladin u. d. Wunderlampe	F3380	49,00
Dornröschen	F3569	49,00
Abenteuer Amerika	F3806	98,00
Abenteuer Mensch	F3615	98,00
Abenteuer Unterwasser	F3387	98,00
Bodyworks 4.0	F3066	69,00
Weltall		
Jupiter	F3407	59,00
Our Solar System	F2285	24,99
Solar Heaven	F2954	48,00
UFO	F3010	69,00
CD-Planetarium	F3012	69,90
Astro Star Light	F3420	79,95
Hobby und Freizeit		
ADAC Gebrauchtwagen '95	F3889	69,00
ADAC Auto '95	F3269	69,00
Auto Katalog 1995	F3527	49,00
Autos 94	F3068	28,90
Feuerwehr Fahrzeuge Vol 1	F3826	59,00
Multimedia Führerschein	F3466	49,80
MotoDisc	F3381	69,00
World Airliner Data CD	F3528	59,00
Messerschmitt Me 109	F3929	98,00
Bike Markt 95	F3896	49,00
Bike World	F3362	99,00
Segeln lernen - interaktiv	F3360	129,00
Sail Simulator	F3724	198,00
Seaworld	F3648	49,00
Fischführer Indisch. Ozean	F3861	89,00
Fit zu Hause	F3830	79,00
FOREGOLF	F3909	119,00
ScoreGolf	F3910	98,00
AceGolf	F3911	29,00
World of Illusion	F3622	79,00
Udo's Cocktail De Luxe	F3479	39,80
Fax-Cartoons	F3154	39,00
Das Gaudimax-Spiel	F3312	47,00
Guinness CD-ROM Rekorde	F3321	99,00
Inspektor Zebok	F3467	69,00
Gault Millau Deutschl. 95	F3725	59,80
Home Control	F3832	98,00
Bank-Manager	F3013	49,90
Planpoint	F3408	148,00
Alles Geld	F3844	78,00
Modus Internet	F3772	39,00
Switch!	F3726	99,00
Elektronik Lexikon	F3831	49,95
QRZ Ham Radio	F2618	48,00
CD-WIN II/95	F3873	47,00
Win Shopping Direkt	F3795	29,80
Win Bio Shopping Direkt	F3796	29,80

Kostenfrei bestellen !
0130/85 79 09

DIRECTMEDIA
Mail-Order GmbH

Symeonstraße 6 · 12279 Berlin
Telefon: 030 / 723 931 - 0
Telefax: 030 / 723 931 - 99
BTX: *direct#

Menge	Bestellnummer	Gesamtpreis
	Versandkosten:	
	Gesamtpreis in DM:	

Kostenfreie Lieferung !

Ab 150,- DM Bestellwert, darunter Anteil nur 7,90 DM.

Name:

Straße:

PLZ / Ort:

Ich bezahle: ☐ per Nachnahme ☐ Eurocard ☐ Visacard

Kreditkarten-Nr. (16-stellig):

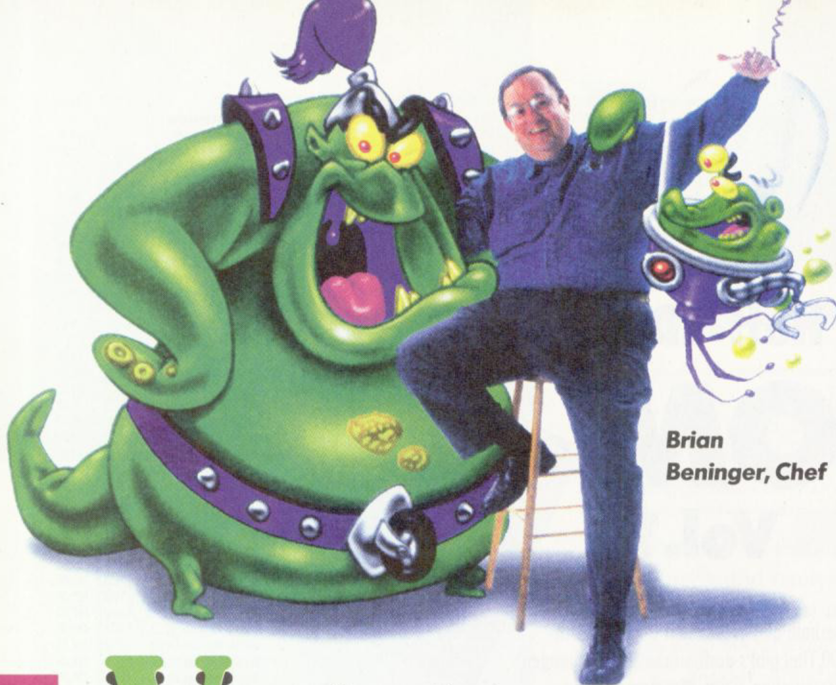
Gültig bis: - 9

Inhaber (falls abweichend):

Datum, Unterschrift:

15F-09876543

In Kanadas



Brian Beninger, Chef

Los Angeles, San Francisco, London, Paris – wer sich in der Softwarebranche auskennt, weiß, daß sich in diesen Metropolen auch die Softwarehäuser ballen. Daß nicht nur Großstadtluft kreativ macht, stellt ein junges Softwarehaus unter Beweis, das sich Vancouver Island in Kanada als Domizil ausgesucht hat.

REPORT

Vom Namen **Sanctuary Woods** geht etwas Erhabenes, Edles aus, und in der Tat könnte sich ein kanadisches Softwarehaus kaum eine passendere Firmenbezeichnung aussuchen: Wälder, die Zuflucht bieten. Dennoch ist der Name etwas irreführend, denn die Firma sitzt nicht etwa mutterseelenallein auf einer Hinterwäldlerfarm, sondern hat ihre Zentrale in der Fußgängerzone von Victoria, der reizvollen kleinen Hauptstadt von Kanadas westlicher Provinz British Columbia auf Vancouver Island. Das bescheidene Firmenschild ist kaum zu sehen, und auf dieses Understatement ist man bei den Sanctuarys auch recht stolz: Statt großen Aufwand nach außen zu treiben, werden die finanziellen Ressourcen lieber in die Produkte gesteckt, sagt Producer François Robillard.

Auf den Hund gekommen

Gegründet wurde Sanctuary Woods 1988 von **Brian Beninger**. Er gab der Firma auch ihren Namen – allerdings nicht aus patriotischen oder Umweltgründen, sondern vor einem ganz anderen Hintergrund, wie Robert Aitken, Gamedesigner und Angestellter der ersten Stunde, schmunzelnd verrät: Brian ist seit Jahren absoluter Fan von Bernhardiner-Hunden. Er besaß schon 1988 zwei davon, und die Zucht, aus der sie stammten, heißt – Sanctuary Woods. Ein netter Einfall, Natur auf diese Weise mit Hi-Tech zu verbinden.

Seit den Gründungsjahren ist die Firma auf ca. 100 Mitarbeiter angewachsen. Nicht alle sitzen jedoch in Victoria. Die Firmenphilosophie lautet, daß Mitarbeiter an ihrem Heimatort viel besser arbeiten, als wenn man sie in eine Großzentrale verpflanzt. Und so sind die Teile von Sanctuary Woods über ganz Nordamerika verstreut. Dallas, San Mateo, San Diego, Toronto, Palo Alto: Das sind nur einige Orte, an denen man fröhlich vor sich hinwerkelt.

Die ersten Produkte, mit denen Sanctuary Woods an die Öffentlichkeit trat, waren Adventures mit Comic-Grafiken. **Victor Vector** hieß der Held, dem leider nicht sehr viel Erfolg beschieden war – Comic-Stil war auf dem Mac einfach noch nicht "in". Den Zeichnern hat Victor trotzdem bei ihrer Karriere geholfen, denn viele von ihnen bestreiten jetzt ihre eigenen Comic-Serien.

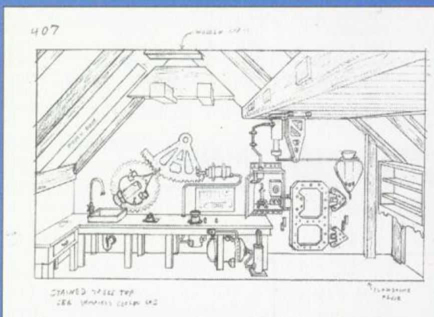
Talent ist bei Sanctuary Woods wahrhaftig keine Mangelware. Etliche Mitarbeiter haben ihre ersten Erfahrungen bei anderen Softwarehäusern gesammelt, bis sie offensichtlich recht zufrieden bei Sanctuary Wurzeln geschlagen haben. So war zum Beispiel **Nick Porcino**, der in Victoria die Games-Engine für die SW-Adventures entwickelt hat, kurzerhand zu Sanctuary gewechselt, als der Verkauf von Microprose an Spectrum HoloByte vor der Tür stand, ein Entschluß, den er nach eigenen Worten noch nie bereut hat. Bei Sanctuary habe man mehr kreative Freiheiten – und Verantwortlichkeiten –, sagte er in einem Interview, und das motiviere ungemein.



Zeichentrick in Reinkultur

Wie vielseitig das von ihm entwickelte System ist, zeigt sich in der Vielfalt der unterschiedlichen Programme, in denen es Verwendung findet: Das Cartoon-Adventure **Orionburger** läuft damit genauso wie das Real-Adventure **The Riddle of Master Lu**. Unterschiedlicher als diese zwei Games können Adventures eigentlich gar nicht sein. "Orionburger" wird von **Robert Aitken** produziert, der übrigens Sanctuary Woods quasi mit aus der Taufe gehoben hat. Sechs Monate verbrachte er damit, die Geschichte von der außerirdischen Burger-Kette zu entwickeln, die ihre Proteine (= Fleisch) von irgendwelchen Planeten holt. Einzige Vorgabe vom intergalaktischen Umweltschutz: Es dürfen keine intelligenten Lebewesen verwurstet werden.

Und dann wird die Erde entdeckt. Die große Frage: Sind die Bewohner wirklich intelligent? Ein total unbedarftes Exemplar der Erdbewohner wird ausgesucht, um die reichlich schrägen "Tests" der Kommission zu absolvieren. Abgedrehte Story – abgedrehtes Game. Wieviel Spaß allen Beteiligten die Arbeit an dem Spiel macht, wird schon allein dadurch dokumentiert, daß einige der 3D-Grafiker in ihrer Freizeit kleine Orion-Monster aus Plastilin bauen ...



Phasen der Entwicklung: The Riddle of Master Lu



heiligen Wäldern

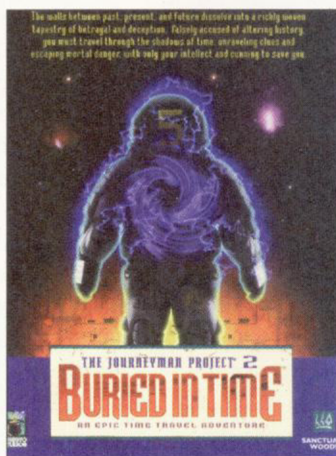
Hollywood läßt grüßen

Während bei Orionburger Zeichnerinnen und Zeichner die einzelnen Animationsphasen auf Papier skizzieren, dann einscannen und die Kolorierung anschließend anderen Grafikern am Monitor überlassen, setzt **Lee Sheldon** bei Master Lu voll auf Schauspieler, Blue Screen und Synchronisation. Das nimmt nicht weiter wunder, denn Lee arbeitete 20 Jahre lang in Hollywood als Drehbuchschreiber für Fernsehserien wie "Charlie's Angels" oder "Star Trek: The Next Generation". Die Erfahrung des Scriptwriters merkt man dem Drehbuch für Master Lu deutlich an, denn die Dramaturgie zwischen Cut-Szenen und Spiel-Szenen verläuft ohne Brüche und Haken.



Hauptperson des exotischen Adventures ist Robert Ripley, ein Sammler und Kunstmäzen, der Anfang dieses Jahrhunderts tatsächlich in New York gelebt hat. Der ziemlich exzentrische Ladykiller und Lebemann wurde für den Hausgebrauch zwar in ein etwas günstigeres Licht gesetzt, seine Reisen durch die ganze Welt, auf denen er immer neue Objekte für sein Museum der Absonderlichkeiten suchte, sind aber trotzdem noch immer sehr spannend und lebensecht.

Für die Authentizität der Bewegungen der vor einem blauen Hintergrund gefilmten Spielfigur wurde extra ein neues System entwickelt, damit der Pixelheld nicht mehr mit eckigen und abrupten Drehungen durchs Gelände wandert, sondern wirklich in alle Richtungen gehen kann. Eine weitere Besonderheit, auf die Chefproduzent François Robillard voller Stolz hinweist, ist die Tatsache, daß alle fremdsprachigen Texte des Spiels (die Reise führt bis nach China) von Schauspielern des jeweiligen Landes gesprochen werden und auch echt einen Sinn ergeben.



Das Riddle könnte schon im Spätherbst für PC-CD-ROM und Mac-CD vorliegen.

Der Ruf der Wildnis

Wie unterschiedlich die einzelnen Außenstellen von Sanctuary Woods arbeiten, wird deutlich, wenn man einen Blick in die **Presto Studios** wirft. Hier werden zusammen mit Wissenschaftlern Simulationsprogramme entwickelt, in denen der Spieler das Leben wilder Tiere in ihrer natürlichen Umgebung nachvollziehen kann. **Wolf**, das gerade in einer deutschen Version erschienen ist, entstand in Zusammenarbeit mit der Umweltorganisation Wolf Haven und wurde wegen seiner Authentizität hoch gelobt. Gerade in Arbeit ist jetzt das Pendant zum afrikanischen Raum: **Lion** entführt nach Afrika und zeigt in 20 Szenarien auf, wie schwer es der König der Tiere im täglichen Leben hat.

Damit Kinder es im täglichen Leben leichter haben, entwickelt der Toronto-Zweig von Sanctuary Woods zusammen mit einem Kinderbuchverlag und einer Gruppe von Lehrern Edutainment-Software, die viel Anklang findet. Sowohl **Sitting on a Farm** als auch **The Cat Came Back** wurden von Schulen wie von den Kindern selber begeistert angenommen. Wie François zugab, hat dieser Erfolg selbst die Macher der Programme etwas überrascht, aber, so meint er, es gäbe kein deutlicheres Zeichen als dieser Beifall, daß man auf dem richtigen Wege sei. Über eine deutsche, angepaßte Version wird noch nachgedacht.

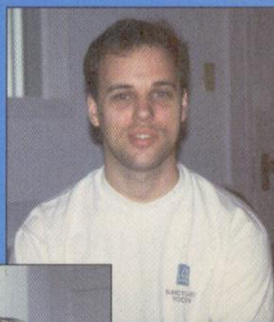
In der Zielgeraden

Keine Frage, ob es eine deutsche Version geben wird, stellt sich bei **Buried in Time**. Die Synchronaufnahmen zum zweiten Teil der Journeyman-Serie laufen zur Zeit in Hamburg auf Hochtouren, denn bis zum Frühherbst soll alles fertig sein. Das Real-Adventure entführt in fünf verschiedene Zeitzonen. Von den Mayas über Richard Löwenherz bis hin zu Leonardo da Vinci und einem vorlauten Computer ist alles vorhanden, was Zeitreisen attraktiv machen kann. Wie spannend die Geschichte um den Zeitagenten Nr. 5 ist, kann ja zum Glück bald festgestellt werden.

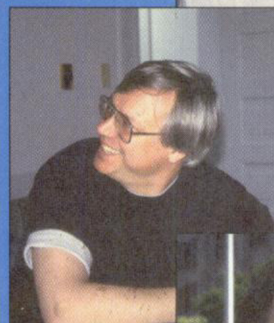
Nicht Quantität, sondern Qualität – wenn bei Sanctuary Woods weiter nach diesem Motto gearbeitet wird, dann dürfen sich Spielernaturen wohl auch hierzulande über kleine, aber feine Zuwächse in ihrer Softwaresammlung freuen. ❑

ah

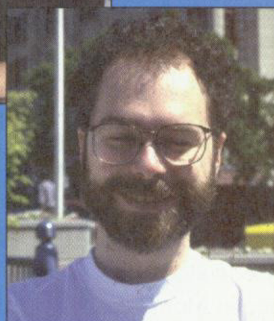
REPORT



Robert Aitken

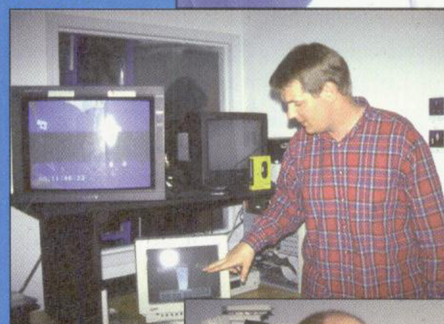


Lee Sheldon



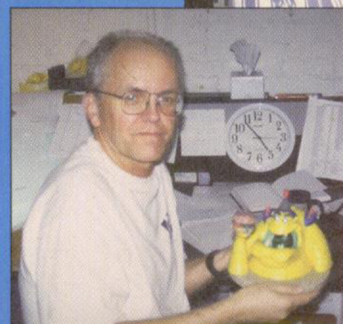
Nick Porcino

Aufnahmeleiter Blue Screen





Chef Musik



Freizeitgestaltung der Zeichner: Herstellung von Orionburgers aus Plastilin



AUS "FULL THROTTLE" WIRD "VOLLGAS"

Ben spricht deutsch

VOLLGAS, das neueste Spiel aus dem Hause LucasArts, soll in diesen Tagen in einer rein deutschen Fassung verfügbar sein. Die Synchronisationsarbeiten waren eine spannende Angelegenheit, und PC Spiel war im Tonstudio dabei, um sich die Sache einmal anzusehen.

REPORT

Kaarst, in der letzten Maiwoche. Der Montag ist für viele Arbeitnehmer ein Tag, der eher ruhig angegangen wird. Ganz anders sieht es im nordrhein-westfälischen Kaarst bei Düsseldorf aus: In einem nach außen hin eher unscheinbaren Gebäude läuft bereits seit den frühen Morgenstunden die Synchronisation zu einem Spiel, das in den letzten Wochen für Furore gesorgt hat: *Full Throttle* von LucasArts wird zu **Vollgas**.

Englischer Humor

Dies ist nicht die erste rein deutsche Version eines dialoglastigen Spiels, die der deutsche Distributor von LucasArts, die Firma Softgold, in diesem Haus produziert. Auch *Day of the Tentacle* und *Sam&Max* wurden schon in den G&G-Tonstudios eingedeutscht. Doch diesmal läuft der Hase – pardon, die Sache etwas anders: Vollgas wird zu einem Großteil lippensynchron gesprochen. Und das bedeutet höchste Anforderungen für den Autoren der deutschen Texte, die Techniker im Studio und nicht zuletzt die Synchronsprecher.



Einspielung einzelner Szenen zur lippensynchronen Übersetzung



Regieanweisungen aus dem Studio



Wie in jedem erfolgreichen Unternehmen ist Vorbereitung alles: Mit der Übersetzung wurde nicht etwa wie in vergangenen Zeiten ein freier oder fester Mitarbeiter von Softgold beauftragt, sondern ein professioneller Drehbuchautor. Im Gegensatz zu früheren, weniger dialoglastigen Spielen wie dem Adventure *Monkey Island* ist Vollgas ja ein interaktives Road-Movie, ein Spielfilm also, mit sehr vielen Gesprächen zwischen den vielen Comic-Charakteren. Und: Nicht alles, was sich im Englischen witzig anhört, läßt sich so ohne weiteres ins Deutsche übertragen.

Als besonders schwierig gestaltete sich die Suche nach überzeugenden Synchronsprechern. Nils Bote und André Bremer von Softgold hatten wenigstens für die Rolle der Hauptperson Ben eine sehr konkrete Vorstellung. Man hatte "Pulp Fiction" gesehen, und die deutsche Stimme des Gangsterbosses (im Film dargestellt von Samuel Jackson) hatte es ihnen angetan, obwohl man sich zunächst bemüht hatte, Thomas Danneberg für die Sprechrolle zu gewinnen – er synchronisiert mit großem Erfolg Arnold Schwarzenegger. Daß man schließlich doch auf Jacksons deutsche Stimme zurückkam, lag an Terminschwierigkeiten Dannebergs.

Wie sich aber spätestens an besagtem Montag unter Beweis stellen sollte, hatte man in der Person Tilo Schmitz' den richtigen Griff getan. Seine rauchige, sehr tiefe Baßstimme – mit der nötigen Coolness im Ausdruck – kommt dem Original-Ben nicht nur sehr nahe, sondern paßt vielleicht noch ein bißchen besser zum Wesen der Hauptfigur.

"Uncle" Ben

Wer die Originalversion spielt und genau hinhört, wird feststellen, daß Ben bei einigen Passagen sehr leise spricht, um seine

“Wer das Geld hat, hat die Macht!”

Ma|chia|vel|li [makia’veli] (ital. Politiker, Schriftsteller u. Geschichtsschreiber); **Ma|chia|vel|lis|mus,** der; - (polit. Lehre Machiavellis; *auch für* durch keine Bedenken gehemmte Machtpolitik); **Ma|chia|vel|li|stisch**







Ein Strategiespiel, das auf dem preisgekröntem Spiel Merchant Prince basiert

Machiavelli
the Prince

Für PC CD-ROM

MICROPROSE

Willi Grossman an seinem Lieblings-"Spielzeug"



Das gehört zum guten Ton

Mit Willi Grossmann und Thomas Gesell, den Namensgebern von G&G, stehen Softgold echte Profis auf ihrem Gebiet zur Seite. Die Firma, die in der Hauptsache in der Musikproduktion tätig ist, arbeitet seit zwölf Jahren in dieser Branche, und seit sieben Jahren gibt es einen eigenen Musikverlag. Vor vier Monaten begann man außerdem, ein eigenes Dance-Label zu vertreiben. Der erste große Erfolg des Duos war seinerzeit eine Dance-Version des Themas aus Rambo II, das sofort die europäischen Top-20 stürmte. Es folgten Chart-Breaker wie "I can't stand it" von Twenty-4-Seven oder Titel von Francesco Napoli sowie "French Kiss" – sie alle wurden hier in Kaarst produziert. Und G&G geben dem Nachwuchs eine Chance: Sie suchen nach jungen Produzenten mit innovativen Ideen, die Lust haben, sich und ihre Musik auf den Markt zu bringen. Mehr Infos über die Synchronisation und die G&G-Tonstudios findet Ihr in unserem Report auf der Monats-CD.

Kontaktadresse: G&G-Tonstudios, Broicherdorfstraße 126b, 41564 Kaarst

REPORT

Schwierigkeiten mit besonders "tiefen" Passagen zu kaschieren. Mit derartigen Problemen hat Schmitz kaum zu kämpfen. Der 36jährige Theaterschauspieler ist mittlerweile fast ausschließlich im Synchrongeschäft tätig und kennt daher das Metier aus dem Effeff. Das Engagement für ein Spiel ist allerdings auch für ihn eine völlig neue Erfahrung, wie er uns erzählt: "Bei einem Film werden zusammenhängende Dialoge gesprochen, meistens mit den Dialogpartnern zusammen. Bei einem Computerspiel aber handelt es sich um einzelne, unzusammenhängende Abschnitte, in deren Situation man sich jeweils neu hineinversetzen muß."

Nils Bote erklärt aus diesem Grund die einzelnen Stationen des Spiels, so daß sich Schmitz besser hineinversetzen kann. Und: Das Drehbuch wird an einigen Stellen auch schon mal im Studio abgeändert – wenn sich ein Wort oder ein Satz besser anhört als der ursprünglich vorgesehene.

Mit Petra Wessels und Wolfgang F. Vankann, zwei weiteren Mitarbeitern von Softgold, ist das Tonstudio-Trio komplett. Und schon nimmt man die ersten Sätze auf. Dabei geht es keineswegs immer bierernst zu. Dafür sorgt schon Schmitz mit Kommentaren wie "Maureen? Sind damit die Seeleute gemeint?" oder "Ich möchte nicht das Elektrizitätswerk auf dem Hals haben. Die spielen wohl Monopoly!"

Die übrigen "Stimmen" stehen zu diesem Zeitpunkt noch nicht hundertprozentig fest, denn das Casting ist während unseres Besuchs noch in vollem Gange. Doch man ist zuversichtlich, daß auch in diesen Fällen der richtige Griff getan wird.

Tilo Schmitz: He's cool, man!

Lippensynchron

Eine neue Herausforderung für das Team von Softgold ist das lippensynchrone Sprechen der Dialoge. Bisher war es so, daß zunächst "stumme" Videos des kompletten Spiels angefertigt und später vorbereitete Effekte sowie der Ton übertragen wurden. Auch bei Vollgas wird zunächst das Bild aufgenommen, aber dann müssen einzeln definierte Szenen eingesprochen werden. Anhand digitalisierter Einzelsequenzen werden Zeitfenster festgelegt, und der passende Text wird direkt hinzugemischt.

Lippensynchrones Sprechen wiederum ist für Tilo Schmitz kein Problem. Und sollte einmal der Drehbuchtext nicht so ganz hinhauen, dann gibt es immer noch Nils Bote. "Ich habe Vollgas etwa 100mal durchgespielt und kenne es in- und auswendig", erklärt er und wendet sich wieder der Glasscheibe zu, hinter der Tilo Schmitz auf seinen nächsten Einsatz wartet. Mit toternstem Gesicht fragt jener: "Kommt jetzt wieder Moooo wie in Moos?" Jedes Wörtchen zählt eben ... ❑

kate



Goldene Schallplatten für die G&G-Tonstudios dank Twenty-4-Seven





Versand Service GmbH

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54

E-Mail: 100255.1073@compuserve.com

BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9^{00}–18^{00}, FR. 9^{00}–17^{00}

Unser Ladenlokal in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo.–Fr. 9^{00}–13^{00} + 13^{30}–18^{00}, Sa. 9^{00}–12^{00} Uhr

PC/IBM Disketten

ACES OF THE DEEP MISSION 3,5"	44,90
AL QADIM KOMPL.DT. 3,5"	85,90
ALADDIN (DISNEY) DT.ANL.	59,90
ATLAS KOMPL.DT.	54,90
BATTLEDROME KOMPL.DT. 3,5"	39,90
BAZOOKA SUE KOMPL.DT. 3,5" *	89,90
BIING! KOMPL.DT. 3,5"	**85,90**
BRIDGE MASTER DT.ANL.	**44,90**
CANNONFODDER 2 DT.ANL. 3,5"	59,90
CHESS CHALLENGE DT.ANL.	**33,90**
DER MEISTER KOMPL.DT.	**59,90**
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB. 3,5"	69,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY CARIBBEAN	45,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY JAPAN	49,90
FLIGHTSIMULATOR 5.0 SCENERY LAS VEGAS	59,90
FLIGHTSIMULATOR 5.1 ENGLISCH 3,5"	69,90
FS 5 RALLY AROUND THE WORLD 3,5"	55,90
GENGHIS KHAN II	**79,90**
HANSE DE LUXE KOMPL.DT.	49,90
HARPOON II V.2.0 3,5"	69,90
HARPOON II COLDWAR & WESTPAC BATTLESET je	49,90
HATTRICK – BL MANAGER – KOMPL.DT.	89,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT. 3,5"	49,90
HUGO DT.ANL. 3,5"	**59,90**
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT. 3,5"	85,90
LION KING DT.ANL. 3,5"	59,90
LORDS OF THE REALM KOMPL.DT.	69,90
METAL MARINES / WINDOWS DT.ANL.	65,90
NECTARIS KOMPL.DT. *	**49,90**
PANZERGENERAL DT.ANL. 3,5"	85,90
PETER PAN KOMPL.DT. 3,5"	64,90
PINBALL FANTASIES DT.ANL. 3,5"	65,90
PINBALL FANTASIES 2 (MANIA TABLES) DT.ANL.	**49,90**
PIZZA CONNECTION KOMPL.DT.	85,90
POWERDRIVE DT.ANL. 3,5"	65,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	49,90
RUESSELSHEIM KOMPL.DT.	69,90
SIEDLER KOMPL.DT. VGA 3,5"	59,90
SIM CLASSICS inkl. SIM CITY / SIM ANT / SIM LIFE	75,90
SIM TOWER 3,5" (WINDOWS-VERS.)	79,90
SPACE SIMULATOR (MICROSOFT)	99,90
STARWARS SCREEN SAVER ENTERTAINM.	59,90
SUPERFROG DT.ANL. 3,5"	39,90
TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR K.D.	39,90
TIE FIGHTER KOMPL.DT.	69,90
TIE FIGHTER MISS: DEFENDER OF EMPIRE	39,90
ULTIMATE BACKGAMMON DT.ANL.	**45,90**
X-COM TERROR TROM THE DEEP KOMPL.DT. 3,5"	89,90

Preishits PC Disketten

1942 PACIFIC AIR WAR DT.HANDB. 3,5"	49,90
ACES OVER EUROPE (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	29,90
ALIEN LEGACY 3,5"	39,90
ANOTHER WORLD DT.ANL. 3,5"	34,90
ARCHER MCLEANS POOL BILLARD	34,90
BATTLEBUGS (SIERRA/DYNAMICS) 3,5"	24,90
BATTLEISLE inkl. DATA DISK KOMPL.DT. 3,5"	29,90
BATTLETECH 2 + 2 SPIELE 3,5"	24,90
BLACK HAWK DT.ANL. 3,5"	29,90
CAMPAIGN 2 3,5"	29,90
CHAOS ENGINE DT.ANL. 3,5"	**29,90**
CLASSIC POWER COMP. inkl. SPACE QUEST V / ACES OF PACIFIC / INCREDIBLE MACHINE	59,90
COLONELS BEQUEST PC3,5	24,90
DER CLOU KOMPL.DT. 3,5"	**24,90**
DOGFIGHT DT.HANDB. 3,5"	39,90
DUNE I KOMPL.DT. 3,5"	19,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS –	35,90
EISHOCKEY MANAGER KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
EYE OF BEHOLDER II KOMPL.DT. 3,5"	39,90
F14 FLEET DEFENDER DT.HANDB. 3,5"	39,90
F15 STRIKE EAGLE 3 DT.HANDB. 3,5"	35,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT. 3,5"	39,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB. 3,5"	35,90
FREDDY PHARKAS 3,5"	29,90
FRONT PAGE SPORTS: BASEBALL 3,5"	45,90
GABRIEL KNIGHT (SIERRA) 3,5"	**24,90**
GENESIA 3,5"	29,90
GOBLIINS 2 KOMPL.DT.	**24,90**
GUNSHIP 2000 DT.HANDB. 3,5"	35,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL. 3,5"	39,90
HEART OF CHINA DT.ANL. 3,5"	34,90
INCA II KOMPL.DT. 3,5"	29,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	35,90
ISHAR III KOMPL.DT. 3,5"	29,90
JIMMY WHITE SNOOKER 3,5"	24,90
KYRANDIA II – HAND OF FATE – KOMPL.DT. 3,5"	**29,90**
LEGENDS OF VALOUR DT.ANL. 3,5"	29,90
L'EMPEREUR KOMPL.DT. 5,25"	9,90
MANHUNTER NEW YORK 3,5"	29,90
MANHUNTER SAN FRANCISCO	29,90
MASTER OF ORION KOMPL.DT. 3,5"	39,90
MIGHT & MAGIC 5 – DARKS. OF XEEN. – K.D. 3,5"	**29,90**
MONKEY ISLANDS 2 VGA 3,5" KOMPL.DT.	49,90
PACIFIC STRIKE DT.HANDB. 3,5"	39,90
PGA TOUR GOLF PLUS 3,5"	34,90
PIRATES GOLD! DT. VERS. 3,5"	34,90
POLICE QUEST3 3,5"	34,90
POLICE QUEST 4 (SIERRA) 3,5"	**24,90**
POPULOUS inkl. PROMISED LAND 3,5"	19,90
POPULOUS 2 3,5"	29,90
POWERMONGER 3,5"	34,90
QUEST FOR GLORY 4 (SIERRA) 3,5"	**29,90**
RAILROAD TYCOON DE LUXE DT.VERS. 3,5"	**39,90**
REACH FOR THE SKIES 3,5"	34,90
RED BARON DT.ANL. 3,5"	29,90
RETURN TO ZORK DT.ANL. 3,5"	**24,90**
REUNION KOMPL.DT. 3,5"	24,90
ROME AD 92 DT.ANL. 3,5"	29,90
SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 3,5"	35,90
SIM ANT KOMPL.DT. 3,5"	24,90
SPACE QUEST SAGA 1-4 3,5"	35,90
SPECIAL FORCES 3,5" + 5 SPIELE	34,90
STARLORD KOMPL.DT. 3,5"	39,90
STREETFIGHTER 2 DT.ANL. 3,5"	29,90
SUBWAR 2050 inkl. MISSION KOMPL.DT. 3,5"	59,90
SYSTEM SHOCK KOMPL.DT. 3,5"	**39,90**
TASK FORCE 1942 DT.ANL. 3,5"	39,90
TEST DRIVE 3 3,5"	29,90
T.F.X. – TACTICAL FIGHTER EXP. KOMPL.DT. 3,5"	**34,90**
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT. 3,5"	39,90
ULTIMA 7 – BLACK GATE – KOMPL.DT. 3,5"	39,90

Preishits PC Disketten

ULTIMA UNDERWORLD 3,5"	29,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT. 3,5"	19,90
WING COMMANDER ACADEMY 3,5"	29,90
WINTER CHALLENGE THE GAMES 3,5"	24,90
WORLD CUP USA 1994 DT.ANL. 3.5"	24,90
XENOBOTS 3,5"	29,90

CD ROM Programme

10 JAHRE INTERPLAY ANTHOLOGY	35,90
11TH HOUR DT.ANL. *	109,90
1830 RAILROADS & ROBBER BARONS	79,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD DT.ANL.	69,90
7TH GUEST DT.ANL.	**24,90**
ACES OF THE DEEP KOMPL.DT.	89,90
ACROSS THE RHINE KOMPL.DT. *	89,90
ACTION SOCCER KOMPL.DT. *	69,90
AEROSMITH: QUEST FOR FAME	99,90
AIR COMBAT CLASSICS inkl. BATTLEHAWKS 1942 / SECRET WEAPONS / FINEST HOUR & SCENERIES	89,90
AIR TRANSPORT PILOT inkl. SCENERY USA	139,90
AIRBUS A340 MULTIMEDIA ENZYKLOPÄDIE	99,90
AL QADIM KOMPL.DT.	69,90
ALADIN UND DIE WUNDERLAMPE (Märchen)	39,90
ALEX DAMPIER ICEHOCKEY 95	**59,90**
ALIEN BREED: TOWER ASSAULT DT.ANL.	65,90
ALIEN LOGIC (SSI)	79,90
ALONE IN THE DARK I KOMPL.DT.	39,90
ALONE IN THE DARK I & II KOMPL.DT.	65,90
ALONE IN THE DARK III KOMPL.DT.	89,90
AMERIKA 1861-1865 KOMPL.DT. *	75,90
ARCHON ULTRA KOMPL.DT.	75,90
ARMORED FIST KOMPL.DT.	85,90
AROUND HOLLYWOOD DT.ANL.	45,90
ASTERIX – DIE GROSSE REISE – KOMPL.DT. *	**69,90**
ATARI 2600 ACTION PACK	49,90
AUFSCHWUNG OST DELUXE EDITION K.D.	59,90
AWARD WINNERS PLATINUM inkl. LEMMINGS CIVILIZATION & ELITE 2 DT. VERSION	59,90
B17 FLYING FORTRESS DT.ANL.	39,90
B.C. RACERS / STONERACERS DT.ANL.	59,90
BAP: PIK SIBBE (auch Audio-CD)	39,90
BATTLEBUGS KOMPL.DT.	44,90
BATTLECHESS COLLECTION	69,90
BATTLEDROME KOMPL.DT.	44,90
BATTLEISLE 2 KOMPL.DT.	89,90
BATTLEISLE 2 SCENERY – ERBE DES TITAN – K.D.	54,90
BEAVIS & BUTTHEAD SCREENSAVER	39,90
BENEATH A STEEL SKY KOMPL.DT.	**24,90**
BETRAYAL AT KRONDOR (SIERRA)	29,90
BIING! KOMPL.DT. *	**69,90**
BIOFORGE KOMPL.DT.	85,90
BM HATTRICK SUPPORTER KOMPL.DT.	49,90
BOB DYLAN – HIGHWAY 61 INTERACTIVE –	79,90
BOLO DT.ANL.	49,90
BUREAU 13 DT.ANL.	75,90
BURNING STEEL & MISSION 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
BURNTIME KOMPL.DT.	24,90
CAMPAIGN KOMPL.DT.	35,90
CHAOS CONTROL DT.HANDB.	**89,90**
CINEMANIA (MICROSOFT) 1995 (Filmdatenbank)	139,90
CLASSIC ADVENTURE inkl. LOOM / MANIAC MANSION / INDIANA JONES 3 / MONKEY ISLAND 1 KOMPL.DT.	99,90
COLONIZATION & CIVILIZATION KOMPL.DT.	**89,90**
COMANCHE inkl. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT.	69,90
COMBAT CLASSICS 3 inkl. HISTORY LINE / CAMPAIGN / GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	69,90
COMMAND & CONQUER KOMPL.DT. *	**89,90**
COMMANDER BLOOD	49,90
CORE SUPER GAMES inkl. HEIMDALL / THUNDERHAWK / CURSE OF ENCHANTIA DT.ANL.	19,90
COVER GIRL STRIP POKER	29,90
CREATURE SHOCK KOMPL.DT.	79,90
CYBERIA	**29,90**
CYBERRACE KOMPL.DT.	19,90
CYBERWARS KOMPL.DT.	**45,90**
DAEDALUS ENCOUNTER	89,90
DARK FORCES KOMPL.DT.	89,90
DAS AMT KOMPL.DT.	89,90
DAS SCHWARZE AUGE (DSK) KOMPL.DT.	**39,90**
DAVID BOWIE – JUMP – WINDOWS	75,90
DAWN PATROL	**29,90**
DEATHGATE	**29,90**
DER REEDER KOMPL.DT.	79,90
DESCENT DT.ANL.	75,90
DESERT STRIKE	39,90
DIE BOX COMPIL. inkl. DYNATECH / WHALES VOYAGE / BURNTIME KOMPL.DT.	54,90
DIE VERRÜCKTE RALLYE KOMPL.DT.	**69,90**
DINOSAURS (MICROSOFT) KOMPL.DT.	139,90
DISCWORLD DT.ANL.	89,90
DOGFIGHT DT.HANDB.	35,90
DOMINUS	89,90
DOPPELPASS (ANSTOSS & WORLD CUP) K.D.	49,90
DORNRÖSCHEN (Märchen) KOMPL.DT.	39,90
DRAGON LORE – LEGEND BEGINS – K.D.	**39,90**
DREAMWEB	29,90
DUNE 2 & LURE OF TEMPTRESS	**39,90**
DUNE I KOMPL.DT.	39,90
DUNE II – BATTLE OF ARAKIS – KOMPL.DT.	39,90
DUNGEON MASTER 2 KOMPL.DT. *	85,90
EARTH SIEGE KOMPL.DT.	79,90
EARTH SIEGE MISSIONS KOMPL.DT.	59,90
ECSTATICA DT.ANL.	89,90
ELITE 2 (FRONTIER) DT.ANL.	29,90
ELITE PLUS KOMPL.DT.	35,90
EMPIRE DE LUXE (DOS & WINDOWS) KOMPL.DT.	75,90
EYE OF THE BEHOLDER TEIL I	19,90
EYE OF BEHOLDER TRILOGY 1 – 3 KOMPL.DT.	89,90
F117A NIGHTHAWK	35,90
F15 STRIKE EAGLE III DT.HANDB.	35,90
FALCON 3.0 DT.HANDB.	35,90
FANTASY FEST inkl. STRONGHOLD / DUNGEON HACK / FANTASY EMPIRE / UNLIMITED ADV.	85,90
FIELDS OF GLORY KOMPL.DT.	39,90
FIFA INTERNATIONAL SOCCER DT.HANDB.	79,90
FIGHTER WING DT.ANL.	69,90
FLAMINGO TOURS KOMPL.DT.	89,90
FLASHBACK KOMPL.DT.	59,90
FLIGHT COMMANDER II	79,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL.DT.	**79,90**
FLIGHT PACK 2 inkl. F19 STEALTH FIGHTER / MIG 29 / FLIGHT SIM TOOL KIT	39,90
FLIGHT SIM TOOL KIT (DOMARK)	24,90

CD ROM Programme

FLIGHT UNLIMITED KOMPL.DT.	**89,90**
FLUGSIMULATOR 5.1 ENGL.VERS.	69,90
FLUGSIM. 5 SCENERY BRITISH ISLES	59,90
FLUGSIM. 5 SCENERY VIVA LAS VEGAS	69,90
FOOTBALL GLORY	59,90
FOOTBALL MANAGER – THE FINAL – DT. HB.	24,90
FORMULA ONE GRAND PRIX DT.HANDB.	35,90
FREDDY PHARKAS DT.ANL.	**39,90**
FRONTIER – FIRST ENCOUNTERS – KOMPL.DT.	79,90
FRONT LINES KOMPL.DT.	69,90
FULL THROTTLE / VOLLGAS D.A. Update-fähig	**69,90**
FUSSBALL WELTMEISTERSCHAFTEN 1930 – 1994	85,90
FUTURE DIMENSIONS DT.ANL. *	59,90
GADGET	89,90
GONE FISHIN	89,90
GRANDEST FLEET DT.ANL.	75,90
GREAT COURTS 2 DT.ANL.	29,90
GREAT NAVAL BATTLES III	79,90
GUILTY DT.ANL.	59,90
GUNSHIP 2000 DT.HANDB.	35,90
HAMMER OF THE GODS KOMPL.DT.	79,90
HARPOON CLASSICS inkl. SCENARIOS & EDITOR	69,90
HARRIER JUMP JET DT.ANL.	39,90
HATTRICK! (IKARION) KOMPL.DT.	**79,90**
HIGH SEA TRADERS KOMPL.DT.	69,90
HOLLYWOOD PICTURES KOMPL.DT. *	79,90
HÖHLENWELT SAGA KOMPL.DT.	89,90
HUMANS 1 & 2 KOMPL.DT.	19,90
HURRA DEUTSCHLAND KOMPL.DT.	69,90
INCA COLLECTION KOMPL.DT.	65,90
INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL.DT.	39,90
INDY CAR RACING (PAPYRUS)	**24,90**
INTERNATIONAL TENNIS OPEN DT.ANL.	85,90
IRON ASSAULT KOMPL.DT.	79,90
IRON HELIX DT.HANDB.	29,90
ISHAR I	19,90
ISHAR II	24,90
ISHAR III	**29,90**
IT CAME FROM THE DESERT + 5 SPIELE	19,90
JAGGED ALLIANCE	**69,90**
JORDAN IN FLIGHT (CLASSIC)	29,90
JUMP RAVEN	69,90
JUNGLE STRIKE DT.ANL.	65,90
KAISER DE LUXE KOMPL.DT.	**65,90**
KICK OFF 3 KOMPL.DT.	34,90
KIDS ON SITE	54,90
KINGDOM: THE FAR REACHES	**89,90**
KINGS QUEST 1–6 COLLECTION	45,90
KINGS QUEST 7 PRINCELESS BRIDE KOMPL.DT.	89,90
KIYEKO und DIEBE DER NACHT KOMPL.DT. *	**69,90**
KLIK'N'PLAY KOMPL.DT.	89,90
KYRANDIA 2 – HAND OF FATE –	39,90
KYRANDIA 3 – MALCOMS REVENGE – KOMPL.DT.	89,90
L-ZONE	85,90
LANDS OF LORE DT.ANL.	34,90
LARRY 1 – 6 COLLECTION DT.ANL.	89,90
LARRY 5 & PERFECT GENERAL DT.ANL.	39,90
LAST DYNASTY KOMPL.DT. *	**79,90**
LAURA BOW 2 – DAGGER OF AMON RA –	19,90
LEGEND OF KYRANDIA & HOOK	**39,90**
LEISURE SUIT LARRY I	29,90
LEISURE SUIT LARRY 6 inkl. MAUSMATTE	**35,90**
LEMMINGS 3 DT.ANL.	69,90
LEMMINGS FÜR WINDOWS DT.ANL.	49,90
LITTLE BIG ADVENTURE KOMPL.DT.	95,90
LINKS 386 inkl. 2 SCENERYS	65,90
LINKS 386 SCENERY DEVILS ISLAND	**49,90**
LINKS 386 SCENERY PRAIRIE DUNE	49,90
LITIL DIVIL	**29,90**
LODERUNNER KOMPL.DT.	79,90
LOLLYPOP DT.ANL.	69,90
LOST EDEN KOMPL.DT.	**79,90**
LOTHAR MATTHÄUS SUPER SOCCER K.D.	39,90
LUCAS ARTS TOP ADVENTURE inkl. INDY 4 / – DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II	**79,90**
M1 TANK PLATOON plus 50 GAMES	29,90
MAGIC CARPET KOMPL.DT.	95,90
MAGIC CARPET DATA HIDDEN WORLDS K.D.	39,90
MAGIC OF ENDORIA KOMPL.DT.	54,90
MANIAC MANSION 2 – DAY OF TENTACLE – K.D.	69,90
MASTER OF MAGIC KOMPL.DT.	89,90
MASTER OF ORION & U.F.O. DT.ANL.	69,90
MEGA PACK inkl. MEGAFORTRESS & SCENERY OPER. SLEDGEHAMMER	19,90
MEGA RACE	**35,90**
MEGALOMANIA DT.ANL.	29,90
MEGATRAVELLER DT.ANL.	39,90
MENZOBERRANZAN (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB.	79,90
MICROCOSM	34,90
MIG 29 & GUNSHIP DT.ANL.	39,90
MIGHT & MAGIC 3 KOMPL.DT.	39,90
MIGHT & MAGIC TRILOGY 3 – 5 KOMPL.DT.	99,90
MONKEY ISLANDS I KOMPL.DT.	39,90
MONKEY ISLANDS II KOMPL.DT.	39,90
MONTY PYTHON COMPLETE WASTE OF TIME	89,90
MYST DT.HANDB.	99,90
MYSTIC MIDWAY DT.ANL.	**39,90**
NASCAR RACING (PAPYRUS) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
NASCAR TRACK PACK	**39,90**
NAVY STRIKE KOMPL.DT. *	89,90
NBA LIVE 95 BASKETBALL DT.HANDB.	89,90
NETWORK KOMPL.DT. *	**85,90**
NOCTROPOLIS KOMPL.DT.	85,90
NOVASTORM DT.ANL.	89,90
NHL ICEHOCKEY 95 DT.HANDB.	85,90
OLDTIMER KOMPL.DT.	49,90
ONE MUST FALL 2097 KOMPL.DT.	**69,90**
OUTPOST (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
PANZERGENERAL (SSI) inkl. MAUSMATTE	**39,90**
PATRIZIER KOMPL.DT.	39,90
PAWS OF FURY DT.ANL.	**39,90**
PEGASUS 1/95 (6.0)	29,90
PERFECT GENERAL II	79,90
PETER GABRIEL XPLORA	89,90
PGA TOUR GOLF 486 DT.HANDB.	85,90
PINBALL DREAMS DELUXE DT.ANL.	69,90
PINBALL FANTASIES DE LUXE DT.HANDB.	69,90
PIRATES! GOLD DT.HANDB.	35,90
POLICE QUEST 3 DT.ANL.	**35,90**
POLICE QUEST 4 (SIERRA) inkl. MAUSMATTE	39,90
POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC)	29,90
POWERHITS BATLLETECH: BATTLETECH 1 & 2 / MECHWARRIOR	34,90
POWER UP COMPIL. inkl. PIRATES GOLD / FORMULA ONE G.P. / F15 STRIKE EAGLE 3 DT.ANL.	79,90
PREMIERE MANAGER 3	59,90

CD ROM Programme

PRINCE – SYMBOL INTERACTIVE –	105,90
PRISONER OF ICE KOMPL.DT. *	**85,90**
PRIVATEER – CLASSIC –	29,90
PROJECT TODESPLADDE	29,90
PROTOTYPE KOMPL.DT.	85,90
PSYCHO PINBALL DT.ANL.	69,90
PYROTECHNICA DT.ANL.	59,90
ranTRAINER KOMPL.DT.	99,90
RAVENLOFT inkl. MAUSMATTE	29,90
RAVENLOFT 2 – STONE PROPHET –	79,90
REBEL ASSAULT	**49,90**
RED BARON & RAILROAD TYCOON DT.ANL.	39,90
RENEGADE – BATTLE FOR JACOBS STAR –	85,90
RETRIBUTION DT.ANL.	79,90
RISE OF THE ROBOTS KOMPL.DT.	49,90
ROBINSON'S REQUIEM ENHANCED KOMPL.DT.	75,90
ROYAL FLUSH PINBALL	59,90
SAGA OF ACES inkl. RED BARON & MISS. / ACES OF PACIFIC + WW II / ACES OVER EUROPE	**65,90**
SAM & MAX – HIT THE ROAD – inkl. Mausmatte	**39,90**
SCRABBLE – CLASSIC FUN – DT.ANL.	**59,90**
SEAWOLF SSN 21 KOMPL.DT.	49,90
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE inkl. SCEN.	39,90
SENSIBLE WORLD OF SOCCER DT.HANDB. *	59,90
SHADOWCASTER KOMPL.DT.	**35,90**
SILENT SERVICE 2 & RED STORM RISING	29,90
SIM CITY 2000 & DATA KOMPL.DT.	95,90
SIM TOWER / WINDOWS DT.ANL.	69,90
SIMON THE SORCEROR KOMPL.DT.	59,90
SIMON THE SORCEROR 2 KOMPL.DT. *	**79,90**
SLAM CITY	54,90
SLIPSTREAM 5000 DT.ANL.	**49,90**
SOCCER KID	29,90
SPACE QUEST 1 – 5 COLLECTION DT.ANL.	85,90
SPECIAL FORCES plus 50 GAMES	29,90
STALINGRAD	79,90
STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE	59,90
STAR TREK NEXT GENERATION KOMPL.DT. *	89,90
STAR TREK NEXT GENERAT. TECHN. MANUAL	69,90
STARCRUSADER KOMPL.DT.	**39,90**
STARDUST SUPER EDITION DT.ANL.	**49,90**
STARLORD KOMPL.DT.	45,90
STERNENSCHWEIF – DSA II inkl. SAP KOMPL.DT.	75,90
STRIKE COMMANDER – CLASSICS –	**34,90**
STRIP POKER DT.ANL.	29,90
SUBTRADE – RETURN TO IRATA – DT. VERS.	75,90
SUBWAR 2050 inkl. SCENARIO KOMPL.DT.	39,90
SUMMER & WINTER CHALLENGE	29,90
SUPER KARTS DT.HANDB.	69,90
SUPER STREETFIGHTER II TURBO DT.ANL.	65,90
SUPER TETRIS plus 50 GAMES	29,90
SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT.ANL.	**29,90**
SYSTEM SHOCK ENHANCED KOMP. DT.	85,90
TANK COMMANDER KOMP. DT.	79,90
TASK FORCE 1942 DT.ANL.	39,90
TEMPTATION inkl. 7TH GUEST / LAND OF LORE / HAND OF FATE / INDY CAR RACING	89,90
THE BLUE PLANET 2000 KOMPL.DT.	45,90
THEIR FINEST HOUR – BATTLE OF BRITAIN –	39,90
THEME PARK KOMPL.DT.	79,90
TORNADO & FALCON 3.0 DT.HANDB.	65,90
TRANSACTICA	19,90
TRANSPORT TYCOON KOMPL.DT.	95,90
TUNELAND KOMPL.DT.	79,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN KOMPL.DT.	39,90
ULTIMATE BODY BLOWS DT.ANL.	**54,90**
UNDER A KILLING MOON DT.HANDB.	99,90
UNIVERSE	29,90
URMELS FILMSTUDIO KOMPL.DT.	**85,90**
US NAVY FIGHTERS KOMPL.DT.	89,90
VIRTUAL POOL	**85,90**
VISTA PRO 3.12 KOMPL.DT.	109,90
WACKY WHEELS DE LUXE DT.ANL.	59,90
WARCRAFT: ORKS & HUMANS DT.ANL.	79,90
WAR IN THE GULF KOMPL.DT.	35,90
WHALES VOYAGE KOMPL.DT.	29,90
WHALES VOYAGE II – DIE ÜBERMACHT – K.D. *	85,90
WING COMMANDER 1 & INDIANAPOLIS 500	39,90
WING COMMANDER 1& 2 DE LUXE EDITION	79,90
WING COMMANER 2 – CLASSIC –	29,90
WING COMMANDER 3 KOMPL.DT.	119,90
WING COMMANDER ARMADA DT.HANDB.	39,90
WING OF GLORY DT.ANL.	59,90
WOLF KOMPL.DT.	**69,90**
WOODRUFF & SCHNIBBLE OF AZIMUTH K.D.	85,90
WORLD OF BUSINESS inkl. TRANSWORLD / MAD TV / TRANSWORLD / WINZER	65,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP (UFO 2) K.D.	89,90
X WING COLLECTORS DT.ANL.	75,90
WRATH OF THE GODS	89,90
ZOOL 2	**29,90**
ZORRO DT.ANL.	69,90

PC Soundkarten/Zubehör

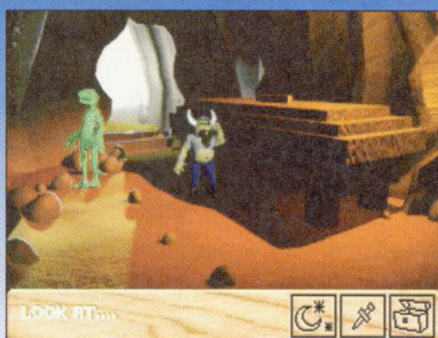
3DO KARTE/CREATIVE LABS D.H. & SOFTWARE	749,00
3,5" 2HD SONY FORMATTED 10ER	12,90
ACTION REPLAY VERSION 4.4 DT.HANDB.	169,00
CD-CADDYS	6,99
ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS	69,90
FLIGHT CONTROL JOYST. THURSTMASTER	165,90
FIREBIRD (GRAVIS)	**119,90**
GRAVIS GAME PAD	39,90
GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO	54,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	49,90
JOYSTICK VERLÄNGERUNG 15POLIG	24,90
MAUSMATTE	1,90
MITSUMI FX 400 QUADRO-SPEED INTERN	309,90
PHOENIX FLIGHT & WCS (ADV. GRAVIS)	199,90
PRO PEDALS/CH PRODUCTS	169,90
REVENGER JOYSTICK inkl. INTERFACE	149,00
RUDDER PEDALS (THRUSTMASTER	219,90
SCREENBEAT ACTIVBOXEN F. ALLE SOUNDKARTEN	39,90
SOUNDBLASTER 16 CSP DT.HANDB.	269,90
SOUNDBLASTER 16 VALUE EDITION DT.HANDB.	159,90
SOUNDBLASTER AWE 32 VALUE EDITION D.H.	309,90
SOUNDBLASTER AWE 32 DT.HANDB.	409,90
STAR TREK MAUSMATTEN DIVERSE MOTIVE	29,90
THRUSTMASTER FORMULA T1 DT.ANL.	239,90
VIRTUAL PILOT PRO DT.ANL.	159,90
WAVEBLASTER II	259,90
WEAPONCONTROL JOYST. (THRUSTMASTER)	199,90
WINMOUSE A4 TECH SERIELL 3 TASTEN	39,90

*** = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Liste gegen frankierten Rückumschlag.**
Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand.
Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! – Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

Wiedemann

08/1995







Szenen aus Kingdoms O Magic, SCIs erstem Ausflug ins Adventure-Genre

REPORT

SALES CURVE INTERNATIONAL

Klasse statt Masse



KXS: Dreidimensionale Action der härteren Sorte

XS: Nachts möchte man diesem "Ding" nicht begegnen



Sales Curve International (SCI) ist eine jener Firmen, die im Jahr ein bis zwei neue Computerspiele präsentieren. "Klasse statt Masse" heißt das oberste Gebot, und der Erfolg von SCI gibt diesem Motto recht.

Es war kein Aprilscherz, als sich am 1. April 1993 im englischen Southampton ein über 30köpfiges Team von talentierten Spieleentwicklern zusammenfand. Der führende Kopf von Sales Curve International (SCI) war und ist Fergus McNeill, der schon vor Lichtjahren Terry Pratchetts Colour of Magic in ein Computerprogramm umsetzte. Außerdem zeichneten Fergus und seine Mannen für Spiele wie *SWIV, Troddlers, Lawnmower Man* und *Cyberwars* verantwortlich - Titel, die auch hierzulande viele Anhänger fanden.

Maximal zwei Spiele pro Jahr produzierte man in der Vergangenheit. Trotzdem galten nicht alle Bemühungen jeweils nur einem Produkt - im Gegenteil: Die Vorbereitungen für folgende Projekte waren stets schon in vollem Gang, ehe das aktuelle Spiel marktreif war. In diesem Jahr allerdings will SCI insgesamt drei neue Titel fertigstellen, und für 1996 sind noch mehr Releases geplant.

Neue Wege

Mit *Kingdoms O Magic* wird SCI erstmals ein Adventure herausbringen. Damit verläßt man vertraute Pfade und möchte sich mit großen Vorbildern wie Sierra und LucasArts, den Giganten des Adventure-Geschäfts, messen. Doch das Team von SCI ist zuversichtlich. "Sam&Max mochten wir sehr, aber was uns störte, war der sehr lineare Spielablauf. Bei Kingdoms O Magic wird das nicht der Fall sein - und das Spiel an sich ist auch deutlich umfangreicher", erklärt McNeill und deutet an, daß Kingdoms O Magic zwei CDs füllen wird. Die Charaktere werden individuelle Fähigkeiten besitzen und in ihren Bewegungsmöglichkeiten nicht eingeschränkt sein.

Worauf McNeill besonders stolz ist, sind die zahlreichen Orte, die es zu untersuchen gilt: "Man soll es ja nicht in ein paar Stunden durchgespielt haben." Anfangs wählt man einen von zwei Charakteren als Spiel-

figur: ein Mädchen oder Sidney, den Zwei-Meter-Mann. Anschließend entscheidet man sich für eine von drei Aufgaben, die man lösen möchte. Insgesamt gibt es also sechs unterschiedlich angelegte Handlungsstränge. Die ersten Puzzles werden sehr leicht zu lösen sein, um auch Genreneulingen den Spaß nicht zu verderben, doch mit der Zeit steigt der Schwierigkeitsgrad. Auch die Rätsel ändern sich, abhängig davon, mit welcher Spielfigur man nun unterwegs ist.

Weitere Neuheiten

Wer es lieber etwas lauter mag, wird von SCI mit Gender Wars gut bedient werden. In diesem dreidimensionalen Action-Adventure übernehmen Spieler die Rolle eines Kommandanten über eine Gruppe



Fergus McNeill (sitzend) übt Manöverkritik



Das SCI-Team in voller Action

Jungsöldner. Missionen wie das Kidnapping eines Wissenschaftlers, die Zerstörung eines Generators oder die illegale Beschaffung moderner Waffen sollten eigentlich kein Problem sein – nur sind die Jungs allesamt noch grün hinter den Ohren und lernen ihr Handwerk während des jeweiligen Auftrags.

"XS ist kein Doom-Klon, auch wenn es auf den ersten Blick so aussieht", erklärt McNeill zum dritten SCI-Produkt, das in diesem Jahr in die Läden kommen soll. Trotzdem kann er nicht völlig abstreiten, daß man sich ein wenig an dem berühmt-berüchtigten Ballerspiel orientiert hat. Auch bei XS gilt es, die Gegner (allesamt mit Waf-



XS: Ein Foto von den Dreharbeiten

fen beladen) zu vernichten und so von einem ins nächste Level bis ins Ziel vorzudringen. Angesichts brutaler Real-Szenen ist es fraglich, ob das Spiel hierzulande in unveränderter Form zu haben sein wird.

Auf die Grafik legen McNeill und sein Team bei allen kommenden Produkten allerhöchsten Wert – und auf diesem Gebiet hat SCI ja schon bisher einiges vorzuweisen. "Wir haben durch die beiden letzten Produkte (Lawnmower Man und Cyber Wars) einiges gelernt. Filmähnliche Sequenzen und Animationen sind im Trend, warum also sollten wir da nachstehen? Wir produzieren ja nicht für uns, sondern für das Publikum." Gut zu wissen, daß diese Devise im Spiele-Busineß noch nicht in Vergessenheit geraten ist.

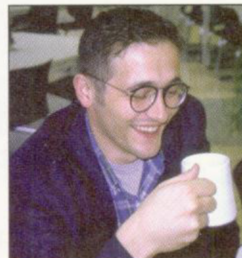
❑

ddf/kate

FLUGSIMULATION EINMAL ANDERS



Im Cockpit der Phantom F4-F



Nick Walkland (Empire) stellt fest, daß sein Kaffee sprechen kann



Die Gewinner des Wettbewerbs (bis auf einen "Langschläfer")



Die F4-F in Formations-Flug

REPORT

Empire und PC Spiel veranstalteten im April dieses Jahres einen exklusiven Wettbewerb. Die zehn Gewinner durften beim Fliegen beim Richthofen-Geschwader der Bundeswehr hautnah dabei sein.

Wittmund ist ein gemütliches Städtchen mitten in Ostfriesland. Überregional wurde es durch zwei Dinge bekannt: Es ist der einzige Ort, in dem es das sogenannte "Ostfriesenabitur" gibt, und es ist seit März 1963 Standort des Jagdgeschwaders 71 "Richthofen". In der Ausgabe 4/95 hatten PC Spiel und Empire einen Wettbewerb veranstaltet, bei dem es um die Flugsimulation Dawn Patrol und um die Lebensgeschichte des legendären Fliegerasses aus dem 1. Weltkrieg, Manfred Freiherr von Richthofen, ging. Nun galt es, die Preise zu verteilen.



> Wer nicht warten möchte, bis die PC Spiel wieder einmal Gelegenheit hat, ein ähnliches Angebot zu unterbreiten, hat eine zweite Chance. Gruppen, Vereine und Clubs, die auch einmal das Jagdgeschwader 71 "Richthofen" hautnah erleben möchten, dürfen sich mit ihrem Wunsch an die folgende Adresse wenden:
>
> Kommodore JG 71 "R"
> Isumser Str. 20
> 26409 Wittmund

Am Pfingstmontag, um 17.56 Uhr, begrüßte PC-Spiel-Redakteur Klaus Trafford die zehn Gewinner im Alter von 13 bis 36 Jahren sowie Empires PR-Mann Nick Walkland am Wittmunder Bahnhof. Am nächsten Morgen gaben sich alle in die Obhut von Oberstabsfeldwebel Falk Hallersleben und Leutnant Michael Lux vom Jagdgeschwader Richthofen. Falk Hallersleben ist Leiter der Abteilung Öffentlichkeitsarbeit und Betreuung, Michael Lux ein waschechter F4-F-Pilot. Dem aktiven Flieger war es auch vorbehalten, die Gruppe nach einem Einweisungsfilm und der Besichtigung des Traditionsraumes durch die wichtigsten Bereiche auf der Flughafenbasis herumzuführen.

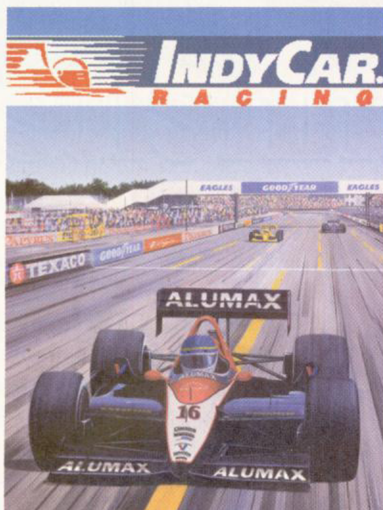
Ein Großteil des Geschwaders war zur Besuchszeit auf einem Auslandskommando, so daß nur eingeschränkter Flugbetrieb herrschte. Auf diese Weise hatte man aber auf dem Tower, in der Radar-Überwachungsanlage und in der Flugzeuginstandsetzungshalle genügend Zeit für die Besucher, um ihnen ein Bild der täglichen Arbeit auf dem Flugplatz zu vermitteln. Mehrere Starts und Landungen, u.a. von einer F-100 und von einer Lufttransportmaschine des Typs Trans-All, fanden sehr großes Interesse.

Am Nachmittag folgte der Höhepunkt für die zehn Gewinner, die allesamt erklärte Strategie- und Flugsimulations-Fans sind: Sie durften einen "richtigen", dem F4-F-Cockpit entsprechenden Flugsimulator besichtigen und sogar Platz nehmen und einen Instrumentenflug üben. Die Begeisterung war groß und bot den Gesprächsstoff für die lange Heimfahrt am Ende eines ereignisreichen Tages. Vielleicht – so waren sich alle Beteiligten einig – könnte man etwas Ähnliches auch im nächsten Jahr wieder anbieten. Die PC Spiel bleibt auf jeden Fall am Ball. ❑

kate

DEUTSCHE VERSION UND NUR AUF CD-ROM
AB 10.MAI IM FACHHANDEL

THE WHITE LABEL



24.95* DM

INDY CAR RACING

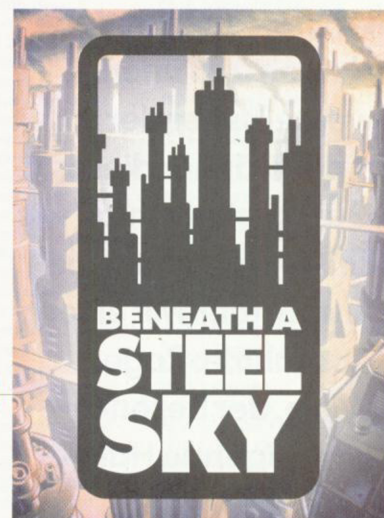
"89% - Für alle Rennsport Fans ist dieses Programm ein Muß!" - Play Time 12/93



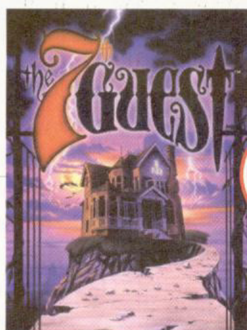
BENEATH A STEEL SKY

"8 von 10 Punkten - Sie können mir glauben, dies ist etwas ganz besonderes!" - PC review April 1994

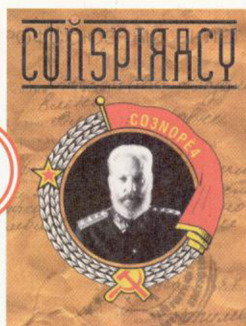
24.95* DM



Schon erhältlich auf WHITE LABEL:

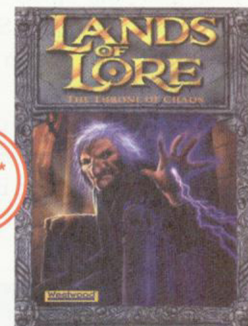


24.95* DM





39.95* DM

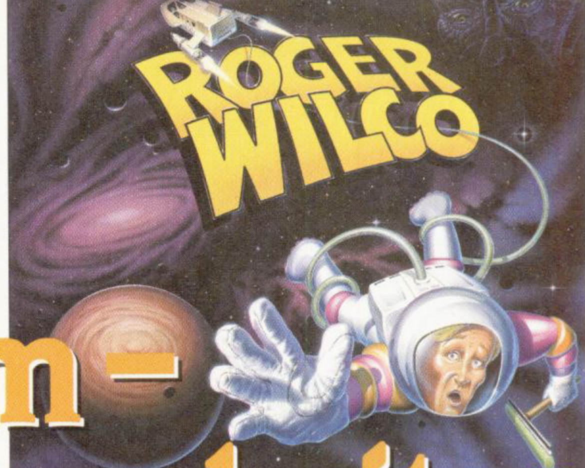






Hotline: (0 40) 39 11 13

* Unverbindliche Preisempfehlung

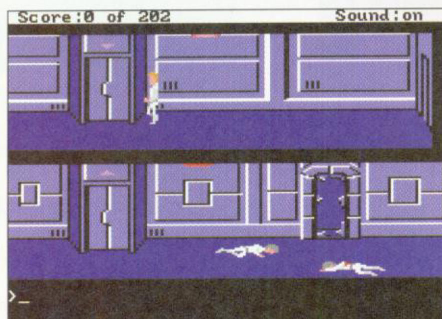


Der Weltraum – unendliche Dummheiten

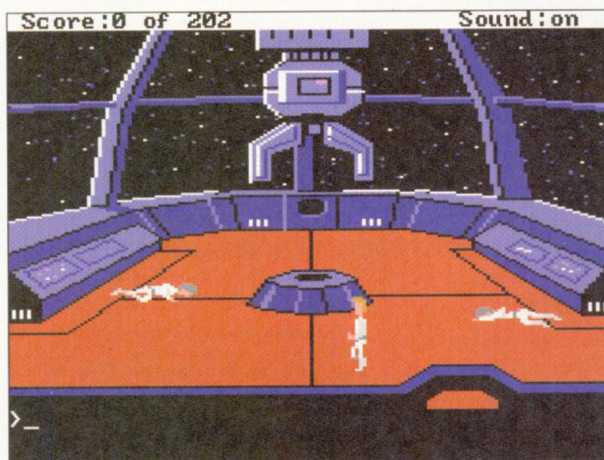
THEMA

Phantastische Science-fiction, angriffslustige Aliens, rasante Raumschiffe, todesmutige Helden und unentwegte Retter der Erde – die Männer dieses Genres sind schlau wie Einstein und hart wie Kruppstahl. Mit einer Ausnahme: Roger Wilco, der besenschwingende Hausmeister aus der Zukunft, ist Sierras Fettnapfmagnet Nr. 2.

Eins muß man den Jungs bei **Sierra** ja lassen: Wenn es um die Erfindung seltsamer Computerspielhelden geht, stehen sie mit Abstand an der Spitze. Ob nun Larry Laffer (von Beruf Loverboy und Looser) oder Freddy Pharkas (pistolenschwingender Wildwest-Apotheker) – immer wird Originelles und sehr "Lebensnahes" geboten. Da macht auch der Mehr-oder-minder-Held aus Sierras Sci-fi-Serie **Space Quest** keine Ausnahme. Alles was der interstellare Hausmeister Roger Wilco möchte, ist ein gemütlicher Wandschrank samt Mop und Bohnerwachs, um seine Dienstzeit darin beamtenmäßig zu verpennen. Wie aber wird aus dieser wandelnden Schlaftablette ein weltberühmter Weltenretter und Captain eines (Müll-) Raumschiffs? Das ist eine lange und mittlerweile sechs Teile umfassende Story ...

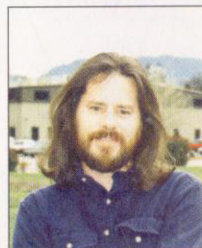


Space Quest 1



Space Quest 1

Begonnen hat alles in grauer Computer-Urzeit, genauer gesagt 1985. Da fragten der Programmierer Scott Murphy und der Grafiker **Mark Crowe** bei Sierra-Chef Ken Williams an, ob sie wohl ein Spiel über einen Weltraumhausmeister machen könnten. Ken war, nach eigenen Worten, "mehr als nur ein bißchen skeptisch". Er glaubte nicht, daß es für lustige Science-fiction-Games einen Markt gäbe. Erst ein Demo der beiden Freunde, deren Zusammenarbeit 1984 mit dem Sierra-Titel "The Black Cauldron" begann und die bald als "The Two Guys from Andromeda" Computergeschichte schreiben sollten, konnte ihn von der Idee überzeugen: **Space Quest 1: The Sarien Encounter** nahm seinen Lauf.


Scott Murphy

Der pixelige Beginn einer langen Erfolgsstory

Scott Murphy beschreibt die Überlegung hinter der Serie so: "Sierra war völlig untergetaucht in mittelalterlichen Szenarien, in denen es ziemlich seriös zuging. Ich wollte deshalb ein Spiel mit mehr Witz machen. Sogar sterben sollte witzig sein. Ich meine, wenn ein Spieler



Space Quest 2



Space Quest 2

schon das Zeitliche segnet, dann soll er dabei wenigstens was zu lachen haben. Also haben wir uns das mit dem amüsanten Tod einfallen lassen. Es ist doch eine Tatsache, daß die meisten Adventures ein gerüttelt Maß an Frustration für den Spieler beinhalten. Und deshalb wollten wir den Spieß mal umdrehen: Der Spieler sollte soviel Spaß bei seinem Exitus haben, daß er das Game immer wieder spielt und neue Wege sucht, um sich ins Jenseits befördern zu lassen – einfach nur, um zu sehen, was dann passiert."

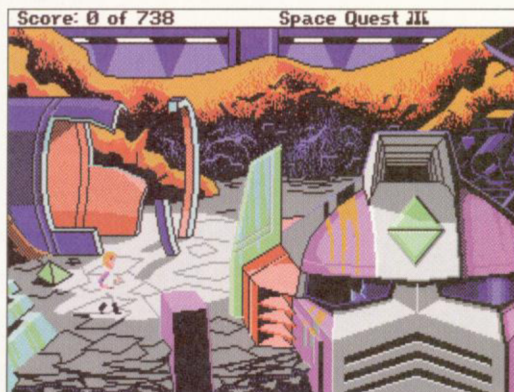
Fünf auf einen Streich

Die ersten fünf Abenteuer von Roger Wilco sind vor kurzem als Komplettsammlung auf einer CD in der "Collector's Edition"-Reihe erschienen. SQ 1 ist dabei sowohl in der Originalversion mit Texteingabe als auch in einer neueren, überarbeiteten Version vorhanden, die über Icons gesteuert wird. Die Teile 2 bis 4 sind als Originalversionen dabei, Teil 5 mit der Wahl zwischen englischem, französischem und deutschem Bildschirmtext. Dazu gibt's auf der CD natürlich noch ein Video mit den Two Guys From Andromeda.

Info: Bomico, 65451 Kelsterbach

Die Rechnung ging auf. Space Quest wurde zu einem der meistverkauften Games seiner Tage. In puncto Humor steht das Game auch heute noch wie eine Eins, vom technischen Standpunkt aus dagegen ist der Erfolg fast nicht mehr nachzuempfinden. Als Space Quest 1 geschrieben wurde, war das Wort "Point&Click" noch nicht einmal erfunden, und Mäuse gab es allenfalls im Keller.

Es ist kaum zu glauben, daß es damals als echte technische Revolution galt, daß auf dem Bildschirm 16 Farben gleichzeitig (EGA-Grafik) zu sehen waren! Abenteuerspiele waren damals eigentlich Text-Adventures und weit entfernt von der komfortablen Benutzeroberfläche heutiger Games. So suchten auch die mutigen Abenteurer, die Roger nach dem Angriff der Sarianer durch das Raumschiff Arcada steuerten, nicht nur verzweifelt nach Key Cards und dem geklauten Star Generator, sondern meistens genauso verzweifelt nach den richtigen Begriffen, die sie in den oft irrsinnig komischen Situationen weiterbringen sollten.

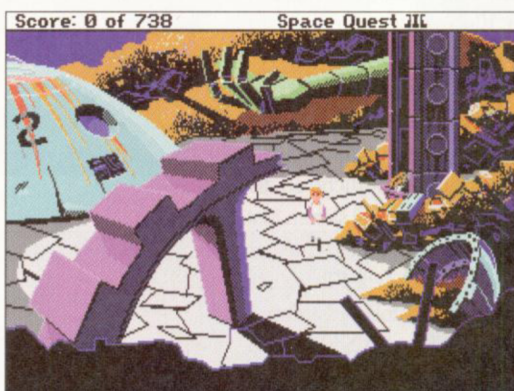


Space Quest III

Wehe dem Weltenretter, der kein Englisch beherrschte – eine deutsche Version von SQ 1 war weit und breit nicht in Sicht, und das Wörterbuch half auch nur zum Teil weiter, weil der Witz in Rogers Abenteuern zum großen Teil aus kaum zu übersetzenden Wortspielereien bestand. Aber was echte Abenteurer waren, die ließen sich weder von Vokabelwidrigkeiten noch von einem verpennten Hausmeister davon abhalten, den Sariens in ihr Raumschiff zu folgen, sich durch eine Riesenwaschmaschine umwandeln zu lassen und den Aliens die Weltvernichtungsmaschine rechtzeitig wieder abzunehmen.

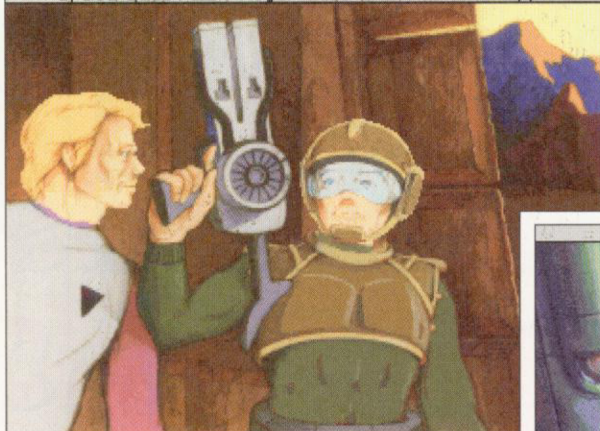
The Two Guys from Andromeda – vom Erfolg verfolgt

Es kam, wie es kommen mußte: Nach dem Überraschungserfolg des ersten Teils im Jahr 1986 mußte eine Fortsetzung her. Das bereits ein Jahr später erschienene Adventure **Space Quest 2: Vohaul's Revenge** (1987) unterschied sich in Aufmachung und Humor nicht wesentlich vom Vorgängerprogramm. Dafür wies die Story sehr viel mehr



Space Quest III

Space Quest IV



Tiefgang auf (insofern man bei witzigen Progs von diesem Kaliber überhaupt von Tiefgang sprechen kann) und führte Raumpfleger Roger in noch abstrusere Abenteuer. Diesmal bedrohte Sludge Vohaul, sein Widersacher aus Teil 1, die Erde nicht mehr nur mit Vernichtung, nein, er hat sich etwas viel Schlimmeres ausgedacht. Er beabsichtigte, aufdringlich plappernde Handelsvertreter klonen und zu Hunderttausenden auf die Menschheit loszulassen – ein Schicksal, schlimmer als der Tod.

Also durfte Roger einmal mehr seinen Besen in die Ecke stellen und sich mit Verkleinerungsmaschinen, stinkenden Antimonsterbeeren und unterirdischen Höhlengängen herumschlagen. Ein Festmahl für Leute mit abgefahrenem Humor.

Die Idee von den Two Guys from Andromeda verselbständigte sich immer mehr. In **Space Quest III: The Pirates of Pestulon**, das 1989 (mit VGA-Grafik und AdLib-Sound!) die Regale im Sturm eroberte, waren



Space Quest IV

die Entwickler selbst die Hauptpersonen – komplett mit Schweinenasen, Sonnenbrillen und Mop-Frisuren. Softwarepiraten hatten die Guys auf den Mond Pestulon entführt, und nur Roger konnte die beiden da rausholen. Sein Problem: Er saß in einem interplanetaren Müllsammler fest, und das nicht etwa in der Kommandozentrale, sondern als Teil der Schrottsammlung im Laderaum! Würde er es schaffen, ein Rettungsraumschiff zu reparieren? Könnte es ihm gelingen, wie ein Stabhochspringer über die Abgründe des Mondes zu hüpfen? Wie sollte er es bewerkstelligen, sich in die Zentrale von Scumsoft einzuschleichen? Allein hätte er es vermutlich nicht geschafft, aber wozu waren da all seine treuen Fans?

Cursorsteuerung – Fluch und Segen

Mit dem 1991 erschienenen vierten Teil veränderte sich das Gesicht der Serie gewaltig. Die Maussteuerung hielt auch bei Space Quest ihren Einzug, und damit wurden nicht nur die Spieler mit einer neuen Technik konfrontiert, sondern auch die Programmierer und Gamedesigner. Ähnlich wie in der King's-Quest-Serie hatten auch hier die Produzenten Probleme, sich auf das neue Medium perfekt umzustellen, denn Adventures, die durch das Eintippen von Text gelöst werden, stellen völlig andere Ansprüche an die Puzzles als Adventures, bei denen fast alle Aktionen mit Hilfe des Cursors und mit entsprechenden Klicks auf dem Bildschirm angestoßen werden.

Anders als bei King's Quest 5, wo die für Texteingabe ausgelegten Rätsel mit dem Cursor auf einmal sehr einfach zu lösen waren, erwies sich **Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers** durch die Umstellung als eher schwerfälliges Game, in dem das Gameplay durch das neue Steuermedium nicht annähernd den Humor und die Originalität der früheren Ausgaben erreichte. Daran mag nicht zuletzt das endzeitlich angehauchte Szenario schuld gewesen sein, das auch nicht durch die von Josh Mandel (später Co-Designer von Freddy Pharkas) ge-



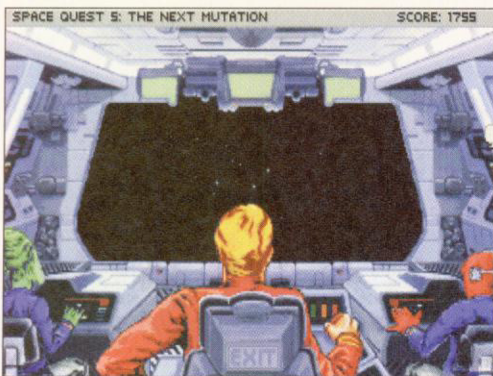
Space Quest IV

schriebenen sehr witzigen Texte auf das Niveau früherer SQ-Games gehoben werden konnte. Die wilde Hatz durch die verschiedenen Zeitzonen, in denen Roger auch noch seinen (mangels Mutter) bisher nicht einmal geplanten Sohn traf, war dafür optisch ein echter Schritt nach vorn.

Wie gesagt, die Zeiten ändern sich, und so mußte Rogers Fangemeinde im fünften Teil Abschied von der einen Hälfte der Andromeda-Guys nehmen. Scott Murphy wollte von Roger Abstand gewinnen, nie mehr ein Space-Quest-Game machen und wandte sich – allerdings immer noch bei Sierra – anderen Aufgaben zu. Mark Crowe dagegen zeigte, daß er Roger absolut verinnerlicht hatte: **Space Quest V: The Next Mutation** wurde 1993 von ihm sowohl entworfen als auch produziert. Das Spiel bewies, daß der Welt berühmtester Hausmeister noch lange nicht in Rente gehen muß. Selten war ein Game witziger, abgedrehter und mit Anspielungen auf Filme, Serien und Leinwandcharaktere vollgestopfter als dieses Adventure. So wurde unter anderem die gesamte Crew der Enterprise gnadenlos auf die Schippe genommen. Wenn Captain Quirk auf dem frisch geputzten Boden ausrutscht oder wenn Roger es als Captain in seinem Müll-



Space Quest V



Space Quest V

sammlerraumschiff mit einem säuresabbernden Facehugger à la Alien zu tun bekommt, dann bleibt kein Auge trocken. Neben der Grafik, die jetzt in bestem Comicstil und in Super-VGA die Monitore zum Leuchten brachte, gab es auch beim Gameplay eine bemerkenswerte Veränderung: Zum ersten Mal muß Roger nicht allein zur Weltenrettung aufbrechen – statt dessen hatte er nach der (durch reinen Zufall) bestandenen Kapitänsprüfung alle Hände voll zu tun, die widerspenstige Mannschaft seines Schiffs von seinen Führungsfähigkeiten zu überzeugen, damit sie ihm bei seiner Mission zur Hand gingen.

Alles Roger!

Inzwischen schreiben wir das Jahr 1995, und nach dem Gesetz der Serie wäre jetzt eigentlich ein neuer Teil der Space-Quest-Reihe fällig. Und so ist es tatsächlich! Mark Crowe ließ seine Fans nicht im Stich: Er kümmerte sich um das Design von **Space Quest VI: The Spinal Frontier,** das in Kürze fertiggestellt sein dürfte. Daß SQ6 einen neuen Höhepunkt in dieser wunderbar bunten Serie darstellen wird, dürfte schon deswegen feststehen, weil Scott Murphy seinen Roger eben doch nicht zu den Akten legen konnte.

Nach einem Game Abstinenz ist er jetzt wieder da – mit vollem Einsatz und abgedrehteren Ideen als je zuvor.

Neben Anspielungen auf Wing Commander

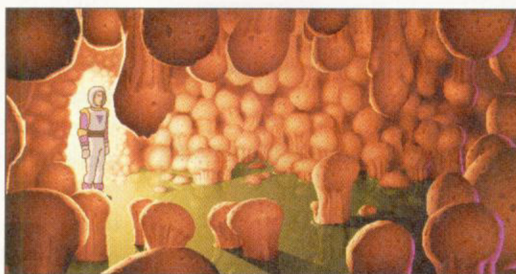


Space Quest V

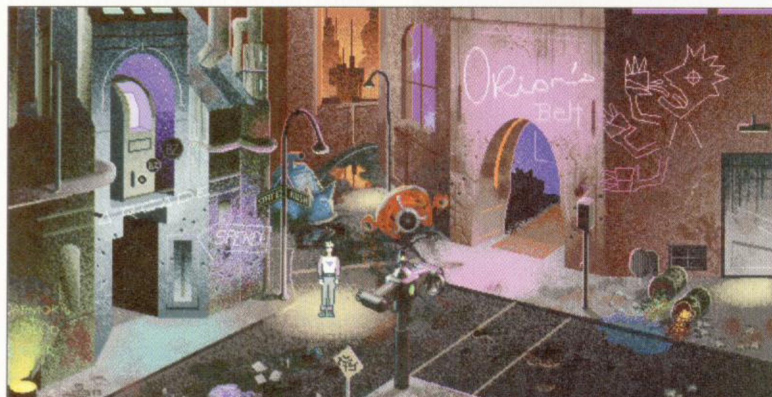
(die Ähnlichkeit der netten Pussykatze mit den Kilrathi ist echt verblüffend) oder eingebauten Arcade-Games wie "More Dull Kombat" oder "Stooge Fighter III" wird diesmal in erster Linie der Film "Die phantastische Reise" aufs Korn genommen. Roger reist, auf Miniformat geschrumpft, durch den Blutkreislauf und Körper einer attraktiven Kollegin, um schließlich in deren Gehirn auf seinen alten Feind zu treffen und seinem Sweetheart (?) das Leben zu retten.

Und da sage noch mal jemand, Hausmeister sei kein aufregender Job! Kein Wunder, daß Roger immer so müde und auf der Suche nach einem ruhigen Plätzchen ist. Schließlich mußte er für diese Folge auch noch lernen, deutsch zu sprechen ... ❑

ah



Space Quest VI





Die Terratec-Keyboards: Oben das semi-professionelle Master Pro, unten das Einsteiger-Gerät MIDI Smart

WAS BRINGT MIDI?

Orchester

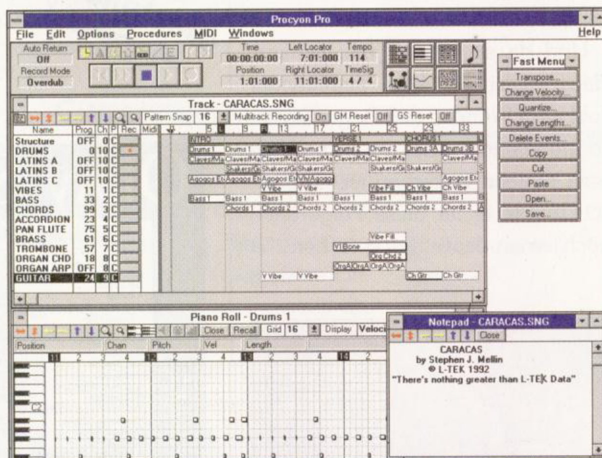
Viele PC-Besitzer wissen gar nicht, daß sich die Soundausgabe von Spielen nicht nur auf die SoundBlaster- oder kompatiblen Karten beschränkt. Dank der integrierten Schaltungstechnik und einiger namhafter Musikinstrumentenhersteller dürfen sich Spieler nämlich häufig auch an hörenswerten MIDI-Musikstücken erfreuen. Es lohnt sich, etwas mehr über dieses Thema zu wissen.

Während man, was Sound und Musik anging, in den späten 80er Jahren im PC-Bereich noch auf den großen Durchbruch wartete, war MIDI (siehe Textbox) in den Studios schon gang und gäbe. Vor allem der Atari ST wurde dank einer eingebauten MIDI-Schnittstelle und (auch heute noch) hervorragender Software sogar von Profimusikern gern genutzt. Auch der Commodore Amiga stand nicht abseits. Obwohl ihm direkte MIDI-Anschlüsse fehlten, konnte man schon für knapp 60 DM eine kleine Box mit bis zu fünf Schnittstellen kaufen. Die entsprechende Software hatte zwar im Vergleich mit dem Atari kleine Schwächen, konnte sich aber trotzdem sehen lassen.

Im PC-Bereich dagegen sah es (noch) finster aus. Die wenigen angebotenen Soundkarten verfügten gerade mal über eine AdLib-Emulation, also die Soundsynthese über fest eingestellte Parameter. Um so erstaunlicher, daß einige Firmen wie Sierra schon damals den Mut zu MIDI in ihren Spielen zeigten, denn dieser "Vorzug" wurde gar nicht groß beachtet. Wer nämlich tatsächlich in den Genuß der MIDI-Musik kommen wollte, mußte sich für viel Geld eine Anschlußbox kaufen. Außerdem lief ohne MIDI-fähiges Ausgabeinstrument gar nichts, denn die Anschlußbox bot lediglich den notwendigen Adapter.

In den USA sah es schon damals etwas anders aus. Dort kannte man die MIDI-Expander der Firma Roland (kleine Kästen, die in ihrer Elektronik festgelegte MIDI-Instrumente simulieren), die direkt an die serielle Schnittstelle oder über eine MIDI-Box angeschlossen werden konnten. Obwohl sehr teuer, fanden diese Geräte doch sehr viele Käufer, denn viele Spiele wurden direkt auf diese MIDI-Expander zugeschnitten. Nur in Europa konnte man sich damit nicht so recht anfreunden, zumal Roland nur eingefleischten Musikern bekannt war und der Begriff "MIDI" bei der breiten Käuferschicht eher Stirnrunzeln erzeugte. Erst mit der Weiterentwicklung der Soundkarten kam MIDI langsam auch im Heimbereich in Mode, und MIDI-Instrumente wurden ebenfalls allmählich besser abgesetzt.

Der Sequenzer Procyon Pro erzeugt Songs in Studioqualität



Fast volljährig

MIDI ist die Abkürzung für "Musical Instrument Digital Interface", übersetzt ungefähr "Digitale Schnittstelle für Musikinstrumente". Im Jahr 1982 setzten sich im amerikanischen Anaheim namhafte Musikinstrumentenhersteller zusammen (darunter Yamaha, Korg, Kawai und Roland) und entwickelten eine elektronische Schnittstelle, die Musik in digitale Daten wandeln sollte. Zwar gab es schon vorher entsprechende Verfahren, aber jeder Hersteller hatte mit einem eigenen Format herumgewurstelt.

Mit dem Aufkommen der ersten Standard-MIDI-Schnittstelle 1.0 wurden deshalb die Weichen für eine erfolgreiche Zukunft gestellt. Heutzutage gibt es fast kein Studio und keinen Profimusiker mehr, der nicht auf Computer und MIDI zurückgreift, wenn er Kompositionen oder Arrangements bearbeitet.

OUT to IN

Der MIDI-Standard besteht im wesentlichen aus Befehlen und Daten, die von entsprechenden MIDI-Geräten (Computer, Instrumente,

im Spiel

Verteiler und Mischpulte) in gleicher Weise als Toninformationen verstanden werden. Die Befehle und Daten werden über sogenannte Kanäle gesendet und empfangen. Jedes MIDI-Gerät bietet wenigstens 128 Kanäle, die mit entsprechenden Instrumenten belegt sind.

Mit Hilfe von passenden Befehlen kann zum Beispiel folgendes übermittelt werden: *MIDI-Kanal 1 spielt Instrument "Acoustic Grand Piano" mit Anschlagswert X und Verzögerung Y.* In der MIDI-Sprache sieht das natürlich anders aus, die Befehle werden in einer maschinengerechten Sprache übertragen. Trotzdem können mit Hilfe der Sprache MIDI-Kanäle frei programmiert werden, und nur die Rahmenrichtlinien des Standards setzen die Grenzen.

Damit MIDI genutzt werden kann, müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein. Einige werden von Herstellern des entsprechenden Zubehörs vorgegeben, für die anderen haben Anwender selbst zu sorgen. Die erste Gruppe ist mit dem MIDI-Standard festgelegt worden. Die Hersteller, die MIDI aus der Taufe gehoben haben (siehe Textkasten), entwarfen den sogenannten General-MIDI-Standard, der die 128 MIDI-Kanäle mit fest vorgegebenen Instrumenten belegt.

Das bedeutet zum Beispiel, daß der MIDI-Kanal 1 eines Korg-Instruments ebenso mit dem MIDI-Instrument "Grand-Piano" belegt ist wie ein Synthesizer der Firma Roland oder ein Expander der Firma Yamaha. Und spielt man auf einem Keyboard von Casio ein "G" über MIDI-Kanal 4, dann erkennt der angesteuerte Korg-Expander ein "Honky-Tonk-Piano" – genau wie jedes andere MIDI-Gerät.

Des weiteren wurde im MIDI-Standard auch der Umfang der Programmiersprache definiert, mit deren Hilfe man über jeden einzelnen Kanal Befehle an das entsprechende MIDI-Gerät (Ein- oder Ausgabe) senden kann. Ein kompletter MIDI-Anschluß besteht aus MIDI-IN für ankommende Daten und MIDI-OUT für ausgehende Daten. Als bidirektionelle Schnittstelle kann MIDI gleichzeitig senden und empfangen. Außerdem bietet der Anschluß noch MIDI-THRU: Damit werden die Daten praktisch durch das MIDI-Gerät geschleift, um für weitere Endgeräte parat zu stehen.

Um selbst MIDI-Musik abzuspielen oder gar zu erzeugen, müssen künftige Anwender sich selbst um folgende Komponenten kümmern:



Wird meistens mit MIDI-Keyboards ausgeliefert: Kabel und Sequenzer-Software

Die MIDI-Einstellungen einer Soundkarte

MIDI-Patchmap: 'MT32'

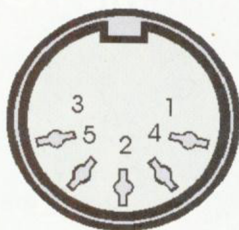
0-basierte Patches

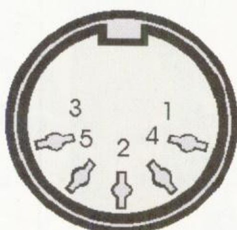
Src Patch	Src Patch Name	Dest Patch	Lautstärke	Keymap-Name
18	Percussive Orgel	10	100	-1 octave
19	Rock Orgel	11	100	+2 octaves
20	Kirchenorgel	14	100	[Kein]
21	Zungenorgel	15	100	[Kein]
22	Akkordeon	16	100	[Kein]
23	Mundharmonika	88	100	[Kein]
24	Tango-Akkordeon	16	100	[Kein]
25	Akustische Gitarre (Nylon)	60	100	[Kein]
26	Akustische Gitarre (Stahl)	61	100	[Kein]
27	Jazz-Gitarre (elektrisch)	60	100	[Kein]
28	E-Gitarre unverzerrt	63	100	[Kein]
29	E-Gitarre gedämpft	62	100	[Kein]
30	Übersteuerte Gitarre	60	100	[Kein]
31	Gitarre stark verzerrt	63	100	[Kein]
32	Gitarren-Akkorde	63	100	[Kein]
33	Kontrabass gezupft	65	100	[Kein]

OK Abbrechen Hilfe

Wie der PC MIDI lernte

Die MIDI-Schnittstelle basiert eigentlich auf einer seriellen Schnittstelle, ganz so, wie sie in fast jedem Computer zu finden ist. Doch werden im Gegensatz zur "echten" Seriellen die Werte fest vorgegeben: Daten werden mit 31.250 Bit/s übertragen, die MIDI-Daten bestehen aus Befehls- und Ausführungsdaten, die Normschnittstelle entspricht einer fünfpoligen Audio-DIN-Buchse mit festgelegtem Anschlußbild, die Übertragung geschieht über galvanische Trennung. Es gibt also keine durchgehende Verbindung zwischen Sender und Empfänger, und Instrument sowie Computer übernehmen wechselweise beide Rollen.



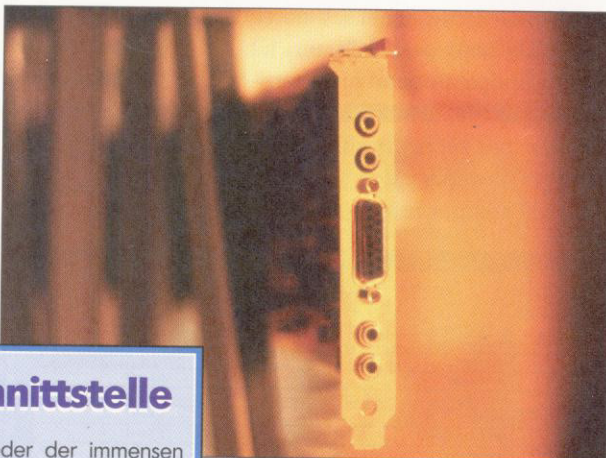


1 = nicht belegt
2 = Ground (Masse)
3 = nicht belegt
4 = IN (Datenempfang)
5 = Signal-Loop

1= Data Thru transmit
2= Ground (Masse)
3= Signal-Loop
4= OUT (Daten senden)
5= Signal-Loop

Die Pin-Belegung der MIDI-IN- und der MIDI-OUT-Buchse

- eine MIDI-fähige Soundkarte. Sie sollte dem MPU401-Standard entsprechen, der eigentlich nichts anderes als MIDI für den PC-Bus definiert; die Rechnerdaten werden in MIDI-Daten gewandelt und umgekehrt. Arbeitet man mit MIDI-Software, müssen die Programmeingaben ja auch als geeignete Befehle zum MIDI-Instrument geschickt werden.
- ein MIDI-fähiges Instrument. Die Auswahl ist geradezu gigantisch. Angefangen bei Wavetable-Soundkarten, die General-MIDI-Instrumente implementiert haben, über Soundmodule verschiedener Hersteller (wie das "TG100" von Yamaha oder das "Sound Canvas" von Roland) bis hin zu Keyboards und Synthesizern in Preislagen ab 600 DM aufwärts, gibt es für nahezu jeden Geschmack das Richtige. Wer es edel will, holt sich gleich spezielle Synthesizer von Roland oder Korg; bis zu 12.000 DM lassen sich so mühelos anlegen.
- ein Kabel. Das hört sich einfacher an, als es ist, denn dank fehlender Normschnittstellen benötigt man spezielle Kabel mit 15poligen Steckern für den Soundkarten-Anschluß sowie mit jeweils zwei DIN-Steckern für MIDI-IN und MIDI-OUT. Da in diesen Kabeln Pegelwandler (siehe Textkasten) enthalten sind, blättert man wenigstens 50 DM pro Stück auf den Ladentisch bzw. ein bißchen weniger, wenn man die einzelnen Bestandteile später selbst zusammenbastelt. Doch Vorsicht: Diese zweite Möglichkeit sollten nur diejenigen erwägen, die bereits über einige Erfahrung mit Elektronikbasteleien verfügen.



Am Gameport werden die MIDI-Signale über das Wandler-Kabel ausgeführt

Will man mehr, als nur MIDI-Musik hören, also selbst komponieren, dann empfiehlt sich die Anschaffung eines Keyboards. Man unterscheidet zwischen Boards mit eigener Tonerzeugung und reinen MIDI-Tastaturen. Letztere werden zunehmend von Computerhändlern angeboten.

Für semiprofessionelle Anwendungen empfiehlt sich zum Beispiel das neue "Terratec Master Pro", das nicht nur über viele Einstellungsmöglichkeiten verfügt, sondern auch über eine "große" Klaviatur mit vier Oktaven. Kleinere Keyboards wie das "Terratec MIDI Smart" sind für Einsteiger empfehlenswert, aber durch die kleine Klaviatur kaum für professionelles Arbeiten geeignet.

Anschließend muß geeignete Sequenzer-Software her. Die Programme arbeiten ungefähr wie ein Mehrspur-Tonbandgerät, allerdings mit viel mehr Möglichkeiten. Durch Aufnehmen, Arrangieren und Zusammenlegen von "Spuren" lassen sich komplette Musikstücke erzeugen.



Larry Laffers Abenteuer sind mit MIDI-Untermalung doppelt schön

MIDI im Spiel

Wer nicht komponiert und über eine Wavetable-Soundkarte verfügt, muß sich wenig Sorgen und Gedanken um MIDI machen, denn das MPU401-Interface sendet die MIDI-Daten gleich an den Instrumentenaufsatz der Soundkarte. Doch nicht jede Wave-Karte bietet den optimalen Sound. Es gibt viele Billighersteller, deren Wave-Aufsätze einfach grauslich klingen. Eingefleischte MIDI-Fans lassen sowieso nur externe Geräte der höheren Preisklasse gelten, weil diese vielseitig einzusetzen sind und vor allem die Soundsynthese besser beherrschen als die meisten Wavetable-Aufsätze. Ausnahmen bestätigen aber auch hier die Regel.

Richtig hören kann man die Qualitätsunterschiede mit Hilfe zahlloser MIDI-Musikstücke, die mittlerweile auch auf PD- und Shareware-Samplern angeboten werden, oder eben bei den vielen Spielen, die mit MIDI-Musik untermalt werden. Hört sich das tatsächlich an wie das je-

Die fehlende PC-Schnittstelle

Im Gegensatz zu anderen Computern wie dem Atari ST und seinen Nachfolgern bietet der PC von Hause aus keine Anschlußmöglichkeit für MIDI-Instrumente. Als er entwickelt wurde, dachten seine Väter nicht daran, daß MIDI auch im Heimbereich Anwendung finden könnte. Die vorhandene serielle Schnittstelle wurde daher sehr unflexibel aufgebaut: Eine feste Baudrate von 31.250 Bit/s kann zwar technisch erzeugt werden, jedoch verfügen die Rechner selbst nicht über die Möglichkeit, entsprechende MIDI-Signale zu erzeugen.

Erst mit dem Siegeszug der Soundkarten besann man sich wieder der immensen Möglichkeiten von MIDI. Und so wurde mit der Zeit der MPU401-Standard implementiert. Aber ein Problem blieb: Die Anschlüsse nach DIN-Norm konnten nicht untergebracht werden.

Früh gab es findige Hersteller, die Anschlußboxen für die serielle (oder parallele) Schnittstelle entwickelten und produzierten. Doch die Preise für solche Boxen lagen jenseits des allgemein Erschwinglichen. Trotzdem ließ eine passable Lösung nicht lange auf sich warten: Freie Pins des Gameports für Joysticks auf den Soundkarten wurden kurzerhand mit MIDI-Datenleitungen bestückt.



weils simulierte Instrument oder nur wie ein entsprechender Versuch? Inzwischen wird MIDI-Musik auf CD-ROMs oft zusätzlich auf Audiospuren zugefügt, so daß ein Hi-Fi-CD-Player genügt, um zu vergleichen. (Harald Evers zum Beispiel hat seinem Spiel "Die Höhlenwelt" von Software 2000 die richtige Musik zur Untermalung mit auf den Weg gegeben. Und was man mit den richtigen Instrumenten und einer guten Software anstellen kann, beweisen Profis wie Chris Hülsbeck schon lange auch auf Musik-CDs).

Wer Larry Laffer kennt, weiß, was die Stunde geschlagen hat. So richtig nett wird's erst mit der MIDI-Einstellung, denn Programmierer Al Lowe läßt seiner Jazz-Liebe freien Lauf, und *Larry 6* mit MIDI ist auf jeden Fall ein akustischer Genuß. Überhaupt bieten die meisten Sierra-Spiele MIDI-Unterstützung der besseren Sorte. Ein weiteres aktuelles Beispiel ist *Elite III – Frontier: First Encounters* von Gametek, das ebenfalls jede Menge MIDI-Musik mitbringt. Spiele wie die genannten beweisen ohne weiteres: je besser das MIDI-Gerät, desto besser der Sound.

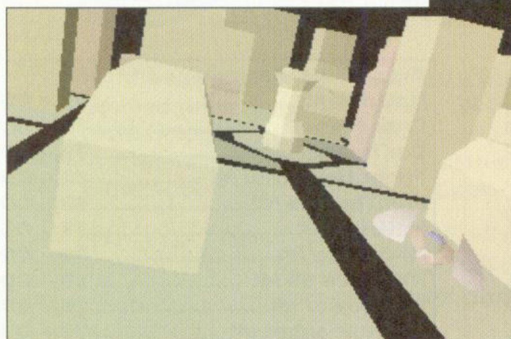
Wenn man sich erst einmal von den Vorzügen von MIDI überzeugen konnte, dann möchte man mehr. Und vor allem möchte man selbst mitmischen. MIDI hat dem PC eine ganze Menge gegeben. Mit dem, was der Standard bietet, läßt es sich kreativ arbeiten und genußvoll spielen.

❑

jb



Airframe: Flotte Flugsequenzen und mehr mit nur 64 KB



Klein, aber fein

Besondere Meisterwerke sind die Appetithäppchen aus der Introsparte. Mit 64 KB oder – verschärft – 4 KB mußten die Programmierer in diesen Wettbewerbsrubriken auskommen. **Airframe** (Pride) belegte in der 64-KB-Sparte den ersten Platz und überzeugt durch zweierlei Flugszenen – erst grüne Landschaft, dann futuristische Stadt – sowie zwei ineinander verschachtelte Würfel, von denen der eine sogar gemustert ist. Bei **Optimize** (Feenix/Epical; Platz 3 in der 4-KB-Rubrik) waren Fraktalfreaks am Werk: jede Menge Apfelmännchen-Effekte, von denen der, in dem die Grafik auf eine Kugel projiziert wird, der edelste ist.



Optimize: Apfelmännchen at its best





Wenn sich Demo-Coder treffen, ist's stets eine Riesenparty

THEMA

BUNTE Nur

Sie sind hübsch, klingen gut und wollen nichts als den Betrachter beeindrucken: Demos kitzeln das letzte aus den Fähigkeiten von PCs heraus. Die Besten der Besten werden alljährlich im Rahmen einer Riesenparty der Szene preisgekrönt.

Die Partys – die Szene

Mehrere tausend Leute umfaßt in Europa die Demo-Szene. Amerika dagegen ist auf diesem Gebiet noch Entwicklungsland. Einzelne Demogroups geben sich mehr oder weniger vielsagende Namen und bestehen in der Regel aus einer Reihe von Spezialisten der Bereiche Programmierung, Grafik und Sound – Gruppen mit mehr als zehn Mitgliedern sind keine Seltenheit. Viele der Gruppen kennen sich untereinander, die Besten kennt jeder in der Szene. Die internationalen Meetings sind Großereignisse, allen voran die "Assembly" und "The Party", wo es jeweils mehrere Tage lang nur um Demos geht. Im letzten Jahr verzeichneten beide Veranstaltungen mehr als 3000 Gäste.

Die meisten Teilnehmer reichen dabei neue Entwicklungen für die großen Wettbewerbe ein. Jeder Beitrag wird vorher sorgfältig gehütet – denn niemand will sich seine besten Ideen klauen lassen und in anderen Demos wiederfinden. Mit einer öffentlichen Vorführung und Abstimmung wird schließlich der Sieger ermittelt. Im Gegensatz zu früher gibt's nicht nur Ruhm zu gewinnen, sondern auch Bares. Dank einiger finanzkräftiger Sponsoren wurden im letzten Jahr Preisgelder in Höhe von insgesamt 50.000 Dollar vergeben. Am wichtigsten bleibt trotzdem die Party an sich, die jedes dieser Treffen bedeutet.

Durchprogrammierte Nächte. Schier unlösbare Programmierprobleme. Freaks, die wochenlang fast ausschließlich vorm Rechner verbringen. Ein Klischee? Sicher! Aber die Demo-Coder beweisen, daß mehr als nur ein Fünkchen Wahrheit im Vorurteil steckt. Was bei ihren Dauersitzungen herauskommt, hat nur einen Sinn: Es soll gut aussehen – jeweils besser als alles, was es auf dem PC vorher zu sehen gab. Und es soll eine knackige Musik mitbringen, die alle Betrachter in die Welt der Polygone und Shadings mitreißt.

Leute, die derartige Demos entstehen lassen, wollen zeigen, was in der Kiste steckt. Und vor allem, daß sie deren Programmierung am besten beherrschen. Über vorausberechnete Grafiken, wie sie in den "Filmen" zu sehen sind, die beispielsweise in *Wing Commander* am Betrachter vorbeiziehen, können Demoprogrammierer nur müde lächeln. Wer so etwas in der Szene vorlegt, wird allenfalls verspottet. Nichts ist so verpönt wie die Anleihe bei anderen Programmen oder die Präsentation von Grafiken, die auf Großrechnern mit stundenlanger Rechenzeit vorausberechnet sind, so daß nur noch das Ergebnis auf CD gepreßt wird. "Real Time Calculation" soll es statt dessen sein!

Mit anderen Worten: Der Computer hat die Eckdaten der Objekte im Speicher und berechnet unterschiedliche Perspektiven just in dem Moment, in dem sie auf dem Bildschirm erscheinen sollen. Das ist natürlich immer ein Kampf gegen die Zeit; je schneller und weicher ein solcher Effekt auch auf langsamen Computern funktioniert, desto besser das Demo. Echte Demo-Coder kaprizieren sich nämlich nicht auf die jeweils schnellsten Maschinen, und die Programme sind erstaunlich kurz, weil nicht viele vorausberechnete Daten auf Platte oder CD gepreßt werden.

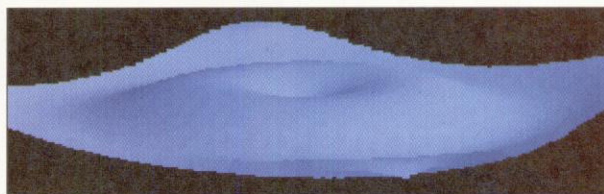
Schon zu Zeiten des C-64 gab's die ersten Demos. Bereits damals war man bemüht, Grenzen zu sprengen und mehr aus dem Rechner herauszuholen, als vordergrün-





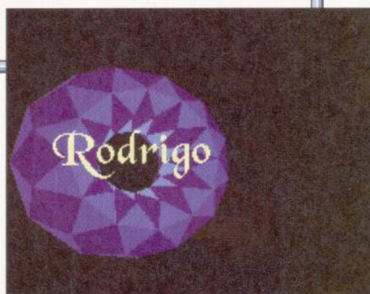
Wohin geht die Reise?

In Echtzeit berechnete Polygone – vor einiger Zeit noch das Höchste der Gefühle – gewinnen heute allein keinen Blumentopf mehr. Nur wenn sie so fein zu Einheiten zusammengesetzt sind, daß die Sache nicht mehr eckig, sondern richtig schön rund wirkt, erregt man noch Aufmerksamkeit. Es reicht auch nicht mehr, alte Ideen zu optimieren, für den Erfolg muß man sich schon etwas Originelles einfallen lassen. Das ist aber kein Schaden, denn die Demo-Szene wird dadurch noch interessanter.



Im 4-KB-Wettbewerb gilt es, aus wenig viel zu machen







DEMO-WELT

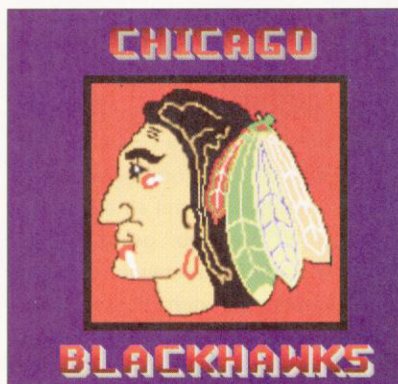
schön

dig möglich schien. Hüpfende, drehende, sich spiegelnde Laufschriften (sogenannte Scrollings) waren besonders beliebt und schwer genug zu realisieren. Neben den verschiedenen Effekten gab's schier endlose Texte, mal Nonsens, mal Nachrichten, die nur für Szene-Insider verständlich waren.

Appetithappen

Wie soll man den Reiz von Demos mit Worten und unbeweglichen Bildern beschreiben? Es geht nicht: Man muß sie selbst gesehen haben. Auf der Heft-CD geben wir Euch Gelegenheit zum Reinschnuppern. Wer mehr will, sollte sich für die CD "Assembly '94" interessieren, eine Sammlung von Demos, Bildern, Musik, die für ca. 100 DM jede Menge gelungener Beiträge bietet.

Mit einem Zugang zum Internet kann man Demos auch downloaden. Einige interessante Adressen findet Ihr zum Beispiel in den Textdateien zu den Demos auf der Heft-CD.



Die CD "Assembly '94" bietet Demos, eine ganze Menge feiner Musikstücke und Bilder in unterschiedlicher Qualität

Die Hits der "Assembly '94"

Platz 1: Verses (EMF). Die 3D-Elemente am Ende sind von der Art her nichts Neues, aber sehr gekonnt umgesetzt. Ausgefallener sind die schönen Bitmap-Effekte am Anfang und der Bill-Gates-Part, mit dem der Microsoft-Chef grafisch gelungen und effektvoll durch den Kakao gezogen wird.

Platz 2: Holistic (Cascade VR Section). Besonders gelobt wurde die VR-Engine, die extra für die Demo an weniger hochgerüstete Systeme angepaßt wurde.

Platz 3: Heartquake (Iguana). Ein bunter Effektereigen: "Realtime Morphing" heißt ein Lava-Geblubber, ein Flug durch eine 3D-Landschaft erinnert an Comanche, und das ganze endet mit einer Programmierer-Mutation, die man gesehen haben sollte.







THEMA



Kates Gerüchteküche

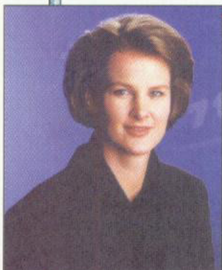
Termin. Das Rätselraten um den Erscheinungstermin von LucasArts' The Dig, das bereits für letztes Jahr angekündigt war, hat ein vorläufiges Ende. Das Adventure, das auf einer Idee von Steven Spielberg basiert, soll angeblich im Frühjahr 1996 erscheinen.





Trennung. Zwei Softwarehersteller drückt der Stiefel: Sie haben sich kürzlich von ihrem bisherigen Distributor in Deutschland, der Firma **Bomico** in Kelsterbach, verabschiedet und gehen nun neue Wege. **7th Level** hat in München eine eigene deutsche Vertretung gegründet, die von Ulrike Billion bereut wird. **Interplay** landete ebenfalls in München – bei **Acclaim**. Das Ereignis wurde gleich mit "a zünftigen" Virtual-Pool-Party gefeiert. Das Gerücht, ein gewisser PC-Spiel-Redakteur habe am grünen Tisch recht alt ausgesehen, konnte nicht bestätigt werden.





Warten auf Goddard. Auch in dieser Ausgabe darf natürlich das wichtige Thema "Kinder kriegen" nicht fehlen. "Erwischt" hat es diesmal Alison Goddard von **Interplay**, die bald in Mutterschaftsurlaub gehen wird. Wer sie in der Funktion als PR-Manager vertreten wird, steht noch nicht fest. Daß ich jetzt auch vier Wochen Urlaub nehmen werde, hat mit Mutterschaft übrigens nichts zu tun.



Heartquake: Platz 3 für einen bunten Effektereigen

Inzwischen sind Design und Musik der Demos fast so wichtig geworden wie die technischen Kniffe. Die Ergebnisse sehen häufig genial aus und klingen besser als die meisten kommerziellen Spiele.

Insbesondere dank der musikalischen Qualität müssen die Demogroups heute oft nicht mehr für ein "Vergelt's Gott" und einen warmen Händedruck schaffen. Sound Solutions, die Firma, die auch die Gravis-Ultra-Soundkarte vertreibt, suchte "Futter" für das Add-on und wurde bei Demos fündig. Man entschloß sich, die Sache professionell zu vermarkten, auf daß Geld in den Kassen klingele. So entstand die Assembly-CD, die neben allen Demos (für PC, Amiga und sogar C-64), die beim alljährlichen großen Treffen der Demo-Coder präsentiert werden, auch Fotos vom eigentlichen Ereignis und als besonderen Leckerbissen für die Programmierfreaks einige Source-Codes enthält, mit deren Hilfe man den Künstlern ein wenig in die Trickkiste schauen kann. Den Programmierern kam die Zusammenarbeit mit einem professionellen Vertrieb gelegen. Nun kommt man denjenigen, die ohne Einverständnis der Programmierer das große Geld mit den Produktionen machen wollen, endlich bei. Dagegen bleiben das Kopieren und die Weitergabe von Demos im nichtkommerziellen Rahmen – seit jeher erwünscht – weiterhin erlaubt.

Während die Assembly-CD in England und Skandinavien gut ankommt – und auch in den USA für Aufsehen sorgt, wo die Szene noch verhältnismäßig klein ist – bleibt das Interesse in Deutschland mit einem Verkauf von bisher schlappen 2000 Stück deutlich hinter den Erwartungen zurück. Vielleicht hängt das mit der hierzulande immer noch verbreiteten Einstellung zusammen, die Software ohne konkreten Anwendungszweck mit Mißtrauen betrachten läßt. ❑

Andreas Lober/sma

Kleines Demo-Lexikon

Polygone: Mehrecke (meist werden Dreiecke verwendet), die normalerweise farbig ausgefüllt sind. Werden mehrere zusammengesetzt, können komplexe Figuren entstehen. Polygone sind Grundelemente vieler Effekte. Beispiel: Tasse und Ente im "Verses Demo".

Bitmap: einzelne Bildpunkte, die zu farbenprächtigen Grafiken zusammengesetzt werden. Beispiel: Anfangsszene beim "Verses Demo".

Fraktale: Auf der Basis mathematischer Formeln werden zerklüftete Grafiken berechnet. Am bekanntesten ist das "Apfelmännchen" (Mandelbrot-Grafik).

Voxel Space: die derzeit beliebteste Möglichkeit, um 3D-Landschaften darzustellen. Im Gegensatz zur herkömmlichen Methode mit Polygonen arbeitet Voxel Space mit Fraktalformeln. Beispiel: Flugsequenz im "Heartquake Demo".

Shading und Mapping: Auf ein Polygonobjekt werden Schatten entsprechend einem festgelegten Lichteinfall beziehungsweise Strukturmuster projiziert. In Mode sind vor allem **Gauraud** und **Phong-Shading**, groß im Kommen ist das **Environment-Mapping**, bei dem die umgebende Landschaft auf ein Objekt projiziert wird.

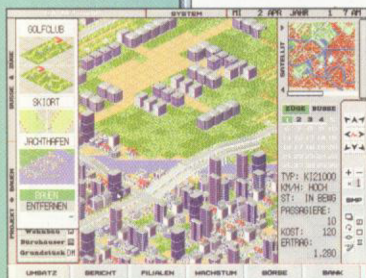
Morphing: Ein Objekt verändert sich in fließender Bewegung.

Wabbler und Plasma sind wabernde Gebilde unterschiedlicher Ausprägung.

Frames: gibt an, wie oft pro Sekunde die Bildschirmdarstellung aktualisiert wird. Je höher die Rate, desto fließender die Bewegung.

Protected Mode ist eine Rechnerbetriebsart, die im Gegensatz zum älteren **Real Mode** von Entwicklern mehr Aufwand fordert, dafür aber auch bessere Performance bietet – insbesondere schnellere 32-Bit-Verarbeitung im Gegensatz zur 16-Bit-Verarbeitung im Real Mode.

Da lacht das Spielerherz



A IV Network$

Nicht nur der Sommer steht im vollen Saft, auch auf dem Spielemarkt summt und brummt es allerorten. So reichlich wie in diesem Monat sind wir seit Weihnachten nicht mehr mit Neuerscheinungen verwöhnt worden. Und es sind gleich rund ein halbes Dutzend Titel dabei, die man unbedingt gesehen haben sollte. Innerhalb der Redaktion ging's jedenfalls bei der Wertungskonferenz und der Kür der "Top 5" (siehe Seite 3) richtig hoch her. Unser klarer Favorit in diesem Monat heißt A IV Network$, denn die Managementsimulation um Transportwesen, Immobilienmarkt und Aktienhandel schlägt tatsächlich alles bisher Dagewesene. Aber dahinter drängeln sich die Verfolger dicht an dicht, und im Grunde haben alle vier verbleibenden Auswahltitel das Zeug zur Nummer Zwei. Die Flugsimulation Flight Unlimited, das Prügelspiel FX-Fighter und die Panzerschlachtsimulation Across the Rhine setzen jeweils neue Maßstäbe in ihren Genres, und The Last Dynasty ist ein Fest für Adventure-Freunde. Ebenfalls aus dem Rahmen des üblichen fällt schließlich auch "Onkel Archibald", das nicht nur ein wunderhübsches Spiel für die Kleinsten bietet, sondern auch Werkzeuge, um selbst interaktive Zeichentrickgeschichten zu entwerfen. Auf jeden Fall ist für jeden Geschmack etwas dabei. Das Beste: Im nächsten Monat soll's genauso aussehen. Wir sind so gespannt wie Ihr.

Flight Unlimited



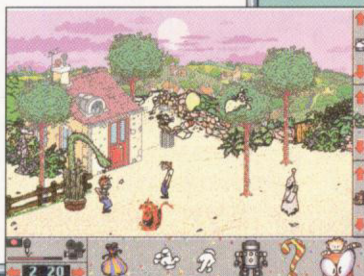
FX-Fighter



Across the Rhine

The Last Dynasty

Onkel Archibald



Auf einen Blick

Legende

Alle Spiele mit einer Redaktionswertung sind von der gesamten Redaktion geprüft worden.

 ein gutes Spiel. Das Produkt hält, was es verspricht. Genrefans sind auf jeden Fall gut bedient.

 ein herausragendes Spiel. Man sollte es unbedingt gespielt haben. Es kann auch denjenigen gefallen, die dem jeweiligen Genre zwiespältig gegenüberstehen.

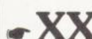
 vom Kauf dieses Produkts muß abgeraten werden. Entweder wird zu wenig Spiel geboten, oder schwere technische Mängel machen jeden Spaß zunichte.

 das Spiel kommt auf CD-ROM

 das Spiel kommt auf (3,5-Zoll-)Disketten

 das Spiel läuft unter Windows

 das Spiel wurde nicht von der gesamten Redaktion geprüft



S.XX, 3/95 das Spiel wird auf Seite XX / wurde in Ausgabe X/XX ausführlich vorgestellt

Grafik und Sound werden unabhängig von der Note für das Spiel bewertet. Es gelten die gleichen Kriterien – obwohl natürlich ein gutes Spiel mit einer schlechten Grafik oder einem miserablen Sound immer noch ein gutes Spiel bleibt.

Alle Spiele getestet auf: Gateway 2000/P5

3D Atlas



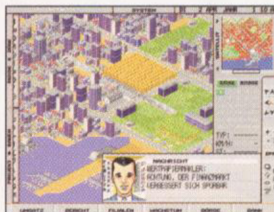
Multimedia-CD, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

Erdkunde einmal anders. 3D-Atlas ist ein digitaler Globus, der mehr bietet als geographische Informationen. Sehenswert.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA



A IV Network$



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Artdink/Infogrames, Muster von: Infogrames

Simulation um Transportwesen, Immobilien und Börse. Sehr komplexes Spielgeschehen dicht an der Realität. Nicht leicht zu beherrschen, aber ein hervorragender Dauerspaß für alle, die Zeit dafür haben.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

☛ **mehr auf S. 104**

Aces Collection



Kompilation, ca. 120 DM, Hersteller: Sierra/Coktel Vision, Muster von: Bomico

Enthält drei Flugsimulationen (Red Baron, Aces over Europe und Aces of the Pacific) sowie eine Multimedia-Präsentation mit Informationen über die Pioniere der Luftfahrt. Gute Investition für alle Genrefreunde, die die einzelnen Programme noch nicht kennen.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



Across the Rhine



Panzerschlachtsimulation, ca. 140 DM, Hersteller/ Muster von: Microprose

Exakt recherchierte Panzerschlachtsimulation des 2. Weltkriegs. Die Lösung strategischer Aufgaben steht im Vordergrund, aber auch für Actioneinlagen ist gesorgt. Das komplexe Spielgeschehen erfordert intensive Einarbeitung.

Systemanforderungen:
486DX/66, 8 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite 68

Amerika 1861–1865



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: Entertainment International ,Muster von: Bomico

Der Amerikanische Bürgerkrieg in historischer Perfektion. In vier Jahren gilt es eine der beteiligten Parteien zum Sieg zu führen. Der komplexe Spielablauf macht das Spiel in erster Linie für erfahrene Strategen interessant.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, ca. 14 MB auf Festplatte



mehr auf Seite 70

Blood Wings



Ballerspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Electronic Arts

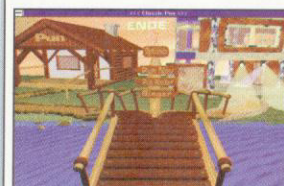
Ein 3D-Ballerspiel wie tausend andere - grafisch und auch sonst um Längen hinter aktuellen Standards. Das müssen sich nicht einmal hartgesottene Fans antun.

Systemanforderungen:
386DX/44, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 78

Classic Pun



Brettspielumsetzung, ca. 80 DM, Hersteller: Diamond Software, Muster von: NBG

Deutsches Denkspiel à la Scrabble für bis zu vier Spieler. Die liebevolle Interpretation des Brettspielklassikers inklusive Mehrspieleroption erscheint jetzt auch auf CD.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA, ca. 20 MB auf Festplatte



PC Spiel 5/95

Dark Universe



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: NEO

Handel und Wandel im Weltraum. Welcher von bis zu vier Spielern ist am erfolgreichsten? Das Spiel bleibt leider hinter den Qualitäten anderer Games aus der Whale's-Voyage-Schmiede zurück.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 76

Daedalus Encounter



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Virgin

In der Rolle einer hirngesteuerten Sonde begleiten Spieler die Freunde Zak und Ari auf eine Kaperfahrt ins Weltall. Einer der besseren Vertreter aus der Kategorie "Interaktiver Spielfilm" mit gut durchdachtem Plot.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite 66

Flight Commander 2



Strategiespiel, ca. 100 DM, Hersteller: Avalon Hill, Muster von: Bomico

Strategische Simulation von Luftkämpfen mit Missionen zwischen den Jahren 1950 und 2010. Das vielseitige und für Genrefans interessante Spiel gibt's jetzt endlich auch in einer deutschen Version.

Systemanforderungen:
486DX/33, 8 MB RAM, VGA



PC Spiel 7/95

Flight Unlimited



Flugsimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Looking Glass, Muster von: Softgold

Eine Kunstflugsimulation mit überragender Grafik. Realistische Flugzeugmodelle und authentische Satellitenaufnahmen bescheren "echtes" Flugfeeling. Ideal für alle, die Flugis mögen, aber auf Luftkämpfe gern verzichten.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 8 MB RAM, SVGA, Doublespeed-Laufwerk



mehr auf Seite 64

USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Auf einen Blick

FX-Fighter



Prügelspiel, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Philips Media

Der Spieler kämpft mit einem von acht Champions gegen zahlreiche Gegner, um seinen Heimatplaneten zu retten. Das 3D-Prügelspiel mit ultraschneller Grafik ist das bisher beste seiner Art für den PC.

Systemanforderungen:
486DX/66, 8 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 102

Hattrick



Managementsimulation, ca. 120 DM, Hersteller/ Muster von: Ikarion

Als Manager eines Fußballvereins strebt man nach dem Weltmeistertitel. Umfangreiche Optionen machen das Programm zu einem der besseren des Genres.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Hi-Octane



Autorennspiel, ca. 90 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Electronic Arts

Das Renn- und Ballerspiel aus der Magic-Carpet-Schmiede glänzt mit sehr guter Grafik und einem ausgezeichneten Mehrspielermodus. Für Fans eine hervorragende Wahl.

Systemanforderungen:
486DX2/66, 4 MB RAM, VGA, Doublespeed-Laufwerk, ca. 3 MB auf Festplatte



mehr auf Seite 50

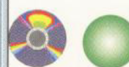
Kaiser Deluxe



Strategiespiel, ca. 80 DM, Hersteller: Linel, Muster von: Softgold

In der Rolle des deutschen Kaisers im 18. Jahrhundert geht es um die Behauptung des Reichs gegen die Nachbarstaaten. Die CD-Neuauflage kommt mit neuer Grafik, Sprachausgabe und CD-Musik. Immer noch gut.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung: ab 6

Kingdom: The Far Reaches



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller: Interplay, Muster von: Bomico

Um die fünf Königreiche zu befrieden, muß König Lethan mit Hilfe eines Magiers gegen die Intrigen seines Gegenspielers kämpfen. Mittelmäßige Grafik und unverständliche Sprachausgabe mindern den Spielspaß beträchtlich.

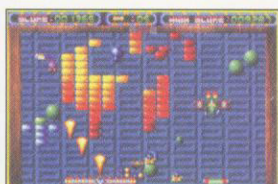
Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA



mehr auf Seite 74

USK-Altersempfehlung: ab 6

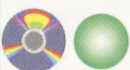
Krypton Egg



Geschicklichkeitsspiel, 59,95 DM, Hersteller/ Muster von: CDV

Ein Breakout-Spiel mit zahlreichen Optionen. Über sechzig Levels und viele Extras sorgen für reichlich Abwechslung. Ansprechende Neufassung der klassischen Idee.

Systemanforderungen:
386SX/25, 2 MB RAM, VGA, ca. 2 MB auf Festplatte



USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

Lamborghini American Challenge



Actionspiel, 80,00 DM, Hersteller: Titus/BMG, Muster von: BMG Ariola Media GmbH

Action-Rennspiel aus vergangenen Tagen. Bei illegalen Autorennen in den USA geht's um Preisgelder und Wetteinnahmen. Grafik und Sound sind allerdings nicht mehr zeitgemäß.

Systemanforderungen:
386DX/25, 4 MB RAM, VGA



The Last Dynasty



Adventure, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Ein junger Erdenbewohner wird in die Wirren eines intergalaktischen Kriegs verstrickt. Das Adventure mit Actionelementen bietet gutes Spiel, herausragende Grafik und Klasse-Sound.

Systemanforderungen:
486DX/33, 8 MB RAM, VGA, ca. 4 MB auf Festplatte

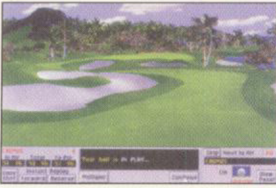


mehr auf Seite 48

USK-Altersempfehlung: ab 12

Auf einen Blick

Links Course Devil's Island



Data Disk (Links386), ca. 60 DM, Hersteller: Access, Muster von: Selling Points

Devil's Island ist der erste Kurs für das überragende Golfspiel Links386, den es nicht auch in Wirklichkeit gibt. Optisch ein Leckerbissen (inklusive Piratenschiff), spieltechnisch sehr anspruchsvoll. Klasse.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, SVGA, Hauptprogramm Links386



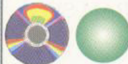
Lords of the Realms



Strategiespiel, ca. 90 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: FDS Software

Im mittelalterlichen Europa kämpft man gegen fünf andere Fürsten um die Vorherrschaft. Die CD-Neuauflage bietet verbesserte Grafik und Sprachausgabe, aber das Gameplay bleibt durchwachsen.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

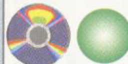
LucasArts Top Adventures



Kompilation, ca. 90 DM, Hersteller: LucasArts, Muster von: Softgold

Enthält die Adventureklassiker "Day of the Tentacle", "Indiana Jones and the Fate of Atlantis" sowie "Monkey Island 2". Wer die Games noch nicht kennt und auf humorige Grafikadventures steht, sollte unbedingt zugreifen.

Systemanforderungen:
386DX/33, 2 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ab 16

Magic Carpet – Hidden Worlds



Data Disk (Magic Carpet), ca. 90 DM, Hersteller: Bullfrog, Muster von: Electronic Arts

Zusatz-Levels für Magic Carpet mit neuer Grafik und verbesserten Optionen. Ein Muß für alle, die auf dem Teppich bleiben wollen.

Systemanforderungen:
486/33, 4 MB RAM, VGA, Hauptprogramm Magic Carpet



USK-Altersempfehlung: ab 6

Der Meister



Managementsimulation, ca. 90 DM, Hersteller: Impressions, Muster von: Selling Points

Ein Fußball-Bundesligamanager der einfachen Sorte. Läuft auch auf schwächer ausgerüsteten Rechnern zufriedenstellend, kann aber mit den Besten des Genres in keiner Weise mithalten.

Systemanforderungen:
386DX/33, VGA, ca. 5 MB auf Festplatte



Navy Strike



Schiffs-/Flugsimulation, ca. 140 DM, Hersteller/Muster von: Microprose

Gute Simulation eines Flugzeugträgers. Die Einsatzplanung für die Flieger steht im Vordergrund. Für Action sorgt eine eingebaute Flugsimulation, die aber nur Durchschnitt ist.

Systemanforderungen:
486/33, 8 MB RAM, SVGA



mehr auf Seite 80

Auf einen Blick

Orion Conspiracy



Adventure, ca. 130 DM, Hersteller: Domark, Muster von: Microprose

In ferner Zukunft versucht Devlin McCormack, den mysteriösen Tod seines Sohns auf einer Forschungsstation in der Nähe eines schwarzen Lochs aufzuklären. Das vielversprechende Adventure krankt an einer Reihe von technischen Schwierigkeiten.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, SVGA (VESA)



☛ **mehr auf Seite 72**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Paws of Fury



Prügelspiel, ca. 80 DM, Hersteller: Gametek, Muster von: Selling Points

Comic-Prügelspiel mit tierischen Helden. Der Versuch, das Genre mit einem weniger blutrünstigen Game zu bereichern, ist leider nur zum Teil gelungen.

Systemanforderungen: 386DX/25, 2 MB RAM, VGA, ca 3 MB auf Festplatte



☛ **mehr auf Seite 82**

USK-Altersempfehlung: ab 6

Perfect General II



Strategiespiel, ca. 120 DM, Hersteller/Muster von: QQP

Fortsetzung des Strategiespiels um die Auseinandersetzungen von Land-Kampfverbänden. Lange Motivation durch viele Szenarios, die durch zahlreiche Optionen immer neue Herausforderungen bieten. Dem Knüller Battle Isle nicht unähnlich, dessen Qualitäten werden jedoch nicht erreicht.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, SVGA



☛ **mehr auf Seite 10**

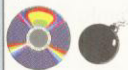
Picture Perfect Golf



Golfspiel, ca 100 DM, Hersteller: Empire, Muster von: Bomico

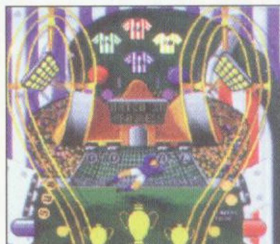
Fotorealistisches Golfspiel mit beeindruckenden Bildern, aber immer demselben Grün beim Putten. Dem Genrebesten Links erwächst auch mit diesem Spiel keine Konkurrenz.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA



☛ **mehr auf Seite 16**

Pinball Mania



Flipperspiel, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: 21st Century Entertainment

Vier neue Flippertische namens Tarantula, Jail Break, Kick-Off und Jackpot in der Nachfolge von Pinball Fantasies. Ausgezeichnete Grafik und Multiballoption versprechen jede Menge Spaß für Flipperfreunde.

Systemanforderungen: 386DX/33, 4 MB RAM, VGA, ca. 3 MB auf Festplatte



Playtoons: Onkel Archibald



Interaktives Kinderbuch, ca. 80 DM, Hersteller/Muster von: Sierra/Coktel

Zwei Kinderhelden erleben Abenteuer im Monsterhaus. Die interaktive Geschichte mit hervorragendem Sound und Spitzengrafik kann beliebig verändert werden. Auch neue Abenteuer lassen sich mit Hilfe des beigefügten Baukastens entwickeln.

Systemanforderungen: 386DX/25, 4 MB RAM, SVGA, Maus



Psycho Pinball



Flipperspiel, ca. 100 DM, Hersteller: Codemasters, Muster von: Softgold

Flippersimulation mit vier Tischen, zahlreichen Zwischenspielen, Multiballoption und ausgezeichneter Grafik. Nach der Disk-Version gibt's das Spiel jetzt auch auf CD.

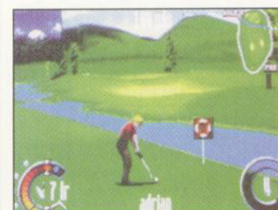
Systemanforderungen: 386DX/44, 4 MB RAM, VGA



PC Spiel 4/95

USK-Altersempfehlung: ohne Beschränkung

The Scottish Open



Golfsimulation, ca. 100 DM, Hersteller: Core Design, Muster von: Bomico

Eine Golfsimulation mit 3D-Spielumgebung in Echtzeit und Mehrspieleroption für bis zu vier Teilnehmer. Beim Versuch, technisch neue Wege zu gehen, blieben leider die eigentlichen Spielqualitäten auf der Strecke.

Systemanforderungen: 486/33, 4 MB RAM, SVGA, ca. 20 MB auf Festplatte (Disk-Version)



☛ **mehr auf Seite 16**

Quantum Gate 2 – The Vortex



Adventure, ca. 100 DM, Hersteller/Muster von: Warner Interactive

Als UN-Soldat der Zukunft gilt es die merkwürdigen Vorgänge auf dem Planeten AJ 3905 zu untersuchen. Das interaktive Filmadventure kommt auf drei CDs und bietet jede Menge digitale Videos.

Systemanforderungen:
486DX/66, 4 MB RAM, VGA
Doublespeed-Laufwerk



☛ mehr auf Seite 106

Striker 95



Fußballsimulation, ca. 80 DM, Hersteller: Time Warner, Muster von: Softgold

Die bekannte Fußballsimulation in der 95er Edition. Verbesserte Grafik, Sprachausgabe und digitalisierte Videosequenzen runden das Game mit der schnellen Grafik und den ausgezeichneten Mehrspieleroptionen ab.

Systemanforderungen:
486DX/66, 4 MB RAM, VGA



Vinyl Goddess from Mars



Jump'n'Run, 49,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

In der Rolle einer knapp bekleideten Göttin geht es durch zahlreiche Levels gegen Killerpflanzen, Totenköpfe und Mutantengehirne. Viele Anspielungen auf B-Movies, gute Unterhaltung.

Systemanforderungen:
386SX/33, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ab 6

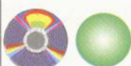
Wissoll Circus Trophy



Jump'n'Run, 5 DM, Hersteller: Art Department, Muster von: Wissoll,

Der weingummikauende Clown Willy muß mit seinem Auto zahlreiche Levels bis zum Ziel bewältigen. Das Werbespiel der Firma Wissoll bietet kurzweiliges Jump'n'Run mit Knobeleinlagen.

Systemanforderungen:
386DX/33, 4 MB RAM, VGA



Wolf



Wolfssimulation, ca. 120 DM, Hersteller: Sanctuary Woods, Muster von: Softgold

In der Rolle eines Wolfs gilt es, zum Leittier des Rudels aufzusteigen. Gutes Spiel, hoher Informationswert. Ein Teil des Kaufpreises wird zur Erhaltung des letzten Wolfsresevats in den USA aufgewendet.

Systemanforderungen:
486DX/44, 4 MB RAM, VGA



USK-Altersempfehlung:
ohne Beschränkung

Wrath of Earth

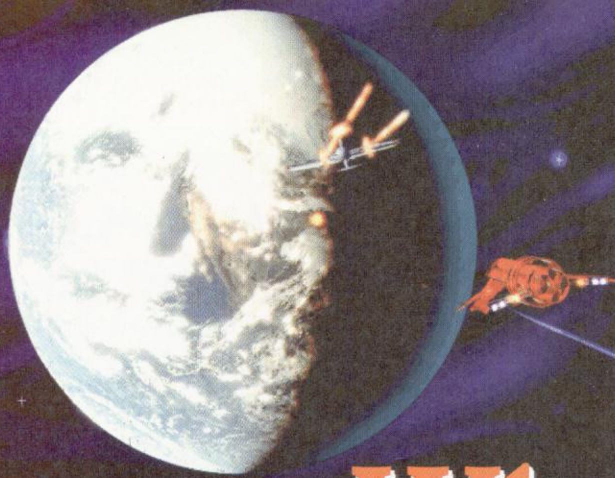


Adventure/Ballerspiel, 79,95 DM, Hersteller/Muster von: CDV

In ferner Zukunft wird die endlich befriedete Erde von Aggressoren aus dem All bedroht. In einer Mischung aus Adventure und Ballerspiel tretet Ihr der Gefahr entgegen. Tolle Grafik und guter Sound; ein schönes Spiel.

Systemanforderungen:
386SX/33 MHz, 4 MB RAM, VGA, ca. 23 MB auf Festplatte





Die gute alte Erde wartet

Wissen ist Macht

Spiele, die mit toller Grafik und ungewöhnlicher Story aufwarten, gibt es viele. Aber Sierra/Coktel schaffen es einmal mehr, in dieser Beziehung die Nase vorn zu haben.

Ad astra

The Last Dynasty ist ein interessanter Mix aus Adventure- und Action-Elementen, an den man sich erst einmal gewöhnen muß. Da aber der Schwierigkeitsgrad nur langsam ansteigt, haben auch Leute, die keine Profis auf beiden Gebieten sind, eine Chance, mit etwas Geduld und Hingabe das Game in einem überschaubaren Zeitraum zu lösen. Die schicke musikalische Untermalung versüßt das Spiel zusätzlich, und daß alle Beteiligten deutsch sprechen, ist ebenfalls auf der Positiv-Seite zu vermerken. Adventure-Puristen allerdings sollten die Finger von der Dynastie lassen – ihr Ärger täte dem Game echt unrecht.

Antje



Vater werden ist nicht schwer, Vater sein dagegen sehr! Diese Erfahrung muß auch der Herrscher von Rauuq machen, nachdem er seinen Sohn schon als Baby weit weg vom heimischen Kriegsgebiet auf der Erde in Sicherheit gebracht hat. Als er seinen Sohn jetzt wieder nach Hause holt, macht der alles mögliche, nur nicht das, was Papi will. Und was will der Herr Papa? Das ist eine lange Geschichte.



Auch Steppdecken können kleidsam sein

Angefangen hat der ganze Schlamassel, als eine alte Kultur beschloß, das universale Wissen der Dynastie von Rauuq anzuvertrauen. Warum und weshalb ist nicht weiter wichtig. Wichtig ist nur, daß in diesem universalen Wissen die ganze Macht des Universums enthalten ist und es deshalb für alle dunklen Charaktere eine riesige Versuchung darstellt. Glatzkopf Iron ist ein solcher Machtlüstling, dem keine Tat zu fies ist, wenn sie ihn seinem Ziel näherbringt.

Der Herrscher über Rauuq besitzt jedoch nicht nur das universale Wissen, sondern auch zwei Söhne. Um den Wissensschatz in Sicherheit zu bringen, teilt er ihn und gibt jedem seiner Sprößlinge eine Hälfte. Ein Sohn bleibt bei ihm, der andere wird zusammen mit einem etwa gleichaltrigen Aufpasser auf einen unauffälligen, kleinen Hinterwäldlerplaneten verfrachtet – auf die Erde. Hier wächst Held Mel zusammen mit seinem Freund Dok auf und ist zum Zeitpunkt der Action etwa 20 Jahre alt.

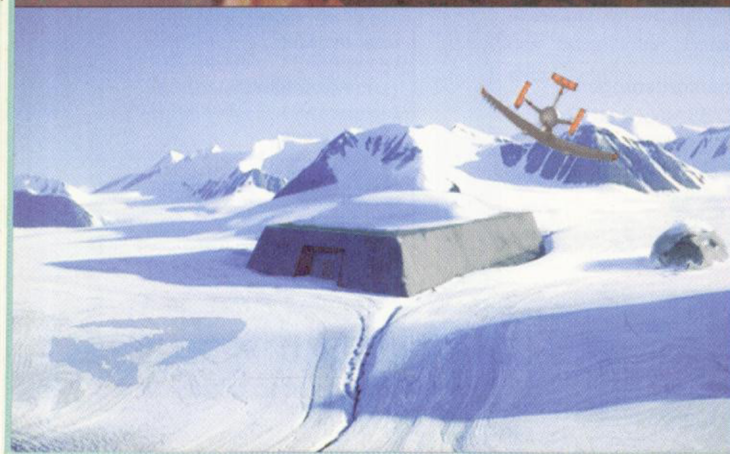
Miesling Iron war inzwischen nicht untätig. Er hat sich Mels Bruder geschnappt, um an den Wissensschatz heranzukommen. Man kann sich seine Enttäuschung vorstellen, als er merkt, daß er nur die eine Hälfte des Wissens und damit eigentlich gar nichts in der Hand hat. Flugs klont er sich einen zweiten Mel, dem er die andere Hälfte einimpfen möchte, sobald er sich des Originals bemächtigt hat – schließlich weiß er bereits, daß Mel sich auf der Erde versteckt hält.

Um die ganze Story noch komplizierter zu machen, weiß Mel nicht mehr, daß er von königlichem Blute ist, glaubt nicht an Aliens und an UFOs schon gar nicht. Infolgedessen macht er sich über Dok nur lustig, als dieser einen Apparat zusammenbastelt, mit dem man ferne Sonnensysteme anfunken kann: "Aliens? Daß ich nicht lache!"

Als die beiden jedoch eines Nachts auf einem Berg von einer fliegenden Untertasse beschossen werden, hat auch er nichts dagegen, in einem (was für ein Zufall) einladend offenstehenden Raumschiff die Flucht ins Weltall zu ergreifen. Was für ein Glück, daß er zuvor bereits auf Doks selbstgebautem Raumkampfsimulator die Grundlagen der Cockpitsteuerung ausprobieren konnte. (Woher soll er auch wissen, daß Dok in Wirklichkeit ein technisches Genie ist und die Aufgabe hat, ihn auf solche Raumschiffe vorzubereiten?)

Und jetzt geht die Action auch für die Spieler richtig los. Bewaffnet mit Maus oder Joystick und ein paar Hotkeys auf der Tastatur, ballert man sich mit steigendem Schwierigkeitsgrad durch die verschiedenen Weltraumszenarien. Halten die Gegner im Simulator noch schön still, so geht in den anschließenden "echten" Gefechten schon voll die Post ab.

In jedem der zunächst sechs Kampfszenarien muß man eine bestimmte Mission erfüllen. Mal gilt es, die Eskorte eines Frachters zu eliminieren, damit der einen huckepack auf eine geheime Basis bringt, mal muß man einem zukünftigen Verbündeten den Weg freiräumen. Oder ein Störsatellit ist zu zerstören, um der schönen Ruimel, Chefin der



Auf Kyak gibt's ein großes Eis

interstellaren Schrotthändler zu imponieren. Deren Männer (Soldaten, nicht Ehemänner) müssen von einer feindlichen Basis gerettet werden, und die Landung auf dem ersten Zielplaneten ist nicht gerade ein Spaziergang.

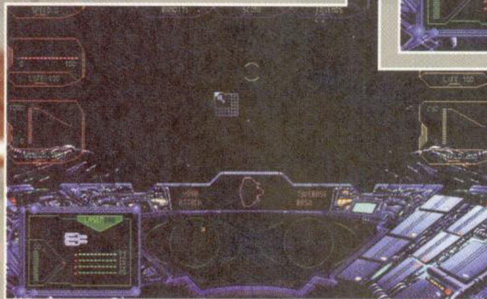
Hat man sich erst einmal an die teilweise etwas empfindliche Maussteuerung gewöhnt, macht das flexible Gameplay des ersten Action-Abschnitts echt Spaß. Eine große Hilfe ist die jederzeit einschaltbare 3D-Karte, in der alle Schiffe eingezeichnet sind. Hier kommt das strategische Geschick zum Tragen, denn einfach nur alles abballern, was vor dem eigenen Laser auftaucht, bringt nicht allzuviel. Statt dessen kann man in der Karte sehen, welcher Feind sich am eigenen Schiff festgebissen hat oder wo Störsender stehen, die den Bordcomputer durcheinander bringen. In späteren Action-Abschnitten legt man hier ebenfalls fest, welcher Verbündete sich um welches Feindschiff kümmert, wen man aufs Korn nimmt, wer beschützt, wer angreift und so weiter.

Beim Cockpit selbst haben die Programmierer ungewohnte Flexibilität bewiesen: Alle Elemente werden als frei verschiebbare Fenster dargestellt, die nach Belieben groß oder klein gezogen oder sogar völlig weggeschaltet werden können – je nachdem, wieviel Wichtigkeit man einer bestimmten Information beimißt. Werte wie z.B. für Geschwindigkeit, die Zahl der Feinde, Schutzschild usw. können als Zahlen, in Form von Balken, als runde Instrumente oder Diagramme angezeigt werden. Man kann also den ganzen Bildschirm mit Anzeigen vollkleistern oder nur ganz wenige Instrumente anzeigen lassen, um besseren Ausblick zu haben. Im Extremfall kann sogar das Instrumentenbrett ausgeblendet werden, damit der Weltraum, die detaillierten Raumschiffe und das Feuerwerk aus Laser und Raketen so richtig zur Geltung kommen.

Überlebt man einen Kampf, gibt's in der Erzählphase ein paar nette Sprüche, und ein neues Szenario wird in Wort und Videosequenz vorbereitet. Wenn man dabei nicht genau weiß, was zu tun ist, geben der Bordcomputer Malika oder eine Online-Hilfe gerne Tips. Segnet man dagegen das Zeitliche, darf man den letzten Kampf (oder einen früheren) noch mal von vorne ausfechten, denn das Spiel speichert vorher automatisch.







Die Cockpitansicht läßt sich nach eigenen Wünschen gestalten

Kontrastprogramm

Hat man es geschafft, sicher auf der großen Basis zu landen, darf der Feuerfinger ein bißchen ausruhen. Jetzt läuft man durch eine riesige Raumstation, wo mit List und Tücke (und einem reparierten Trionenlaser) naseweise Roboter unschädlich gemacht werden, die Zentralverriegelung der Türen aufgehoben wird und eine Reihe anderer Aufgaben gelöst werden muß. Sogar ein paar Wachen stellen sich hin und wieder in den Weg und müssen ausgeschaltet werden.

Die Puzzles sind zum Teil Hausmannskost, zum Teil aber auch ziemlich originell. Auf keinen Fall aber sind sie so schwer, daß nur Adventureprofis in den Abenteuerteilen weiterkämen. Interessant ist in diesem Zusammenhang, daß man, wenn man erst einmal in der Raumstation ist, jederzeit zwischen Action- und Adventure-Phasen hin- und herschalten kann, damit das Gameplay schön abwechslungsreich bleibt. Eines allerdings muß man immer im Auge behalten: Um in den letzten Kampf zu gelangen und das Spiel erfolgreich zu beenden, muß der Adventureteil komplett gelöst sein.

Die Grafik in der Raumbasis läßt keine Wünsche offen – optische Leckerbissen ist man von Coktel ja ohnehin gewöhnt. Etwas verwirrend ist jedoch in den Adventure-Phasen, daß man sich in der Basis nicht frei bewegen, sondern nur die generelle Richtung anklicken kann, in die man weitergehen möchte. Dann folgt ein vorberechneter Ablauf, der einen zum Teil mit wilden Schlenkern durchs Gelände führt, was der Orientierung nicht unbedingt dienlich ist.

Benutzbare Gegenstände werden mit deutscher Bezeichnung angezeigt, sobald man mit dem Cursor darüberfährt. Im Inventory findet man sie dann in Form von Icons wieder. Durch die sehr einfach gehaltene Steuerung ist das Benutzen der Gegenstände kein Problem. ❑

ah

Und so sah's während der Dreharbeiten im Blue-Box-Studio aus



The Last Dynasty

Wertung: ★

Grafik: ★★ Sound: ★★

Hersteller: Sierra/Coktel,
Preis: ca. 120 DM

Action und Adventure kombiniert mit hervorragender Grafik und Klasse-Sound. Man sollte es gespielt haben

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Der Kampf der Hi-Tech-Renner

Wie man sieht, sind die Verkehrszeichen schwer zu treffen

Es muß wohl an der Jahreszeit, am Wetter oder an Schumis Erfolgen liegen: Überall erblicken rasante neue Rennspiele in den Gewächshäusern der Softwarefirmen das Licht der Monitore, und das in überraschend guter Qualität. Eines davon ist HI-OCTANE von Bullfrog.

SPIELFELD

Es war schon ein heißes Gerät, das uns bei einem Juni-Besuch in Guildford von den dort ansässigen Ochsenfröschen vorgeführt wurde: Bullfrogs neuestes Überraschungsprodukt Hi-Octane ist ein futuristisches Rennspiel, das mit einer erweiterten und schnelleren Magic-Carpet-Engine läuft. Was das bedeutet, können sich wenigstens diejenigen gut vorstellen, die mit dem "Fliegenden Teppich" bereits unterwegs waren: Optisch sehr abwechslungsreiche Rennstrecken führen über Stock und Stein, Berg und Tal, und das ganze natürlich nicht nur für einsame Solo-Schumachers, sondern auch für actionlüsterne Netzwerk-Jockeys. Da geht echt die Post ab!

Die Action findet im 21. Jahrhundert statt, wo man nicht mehr mit normalen Rennwagen durch die Gegend heizt, sondern seine PS-Lust mit reichlich ungewöhnlichen Polygon-Boliden befriedigt, unter denen sicherlich alle Spieler was Passendes finden werden. Sechs verschiedene Typen stehen zur Auswahl: Panzer, Hovercraft, Trike, Gleiter, Monstertruck oder Turbowagen. Die Optik dieser Rennfahrzeuge bietet zwar nicht unbedingt umwerfenden Realismus, aber dafür das Fahrverhalten der Vehikel um so mehr.

Weil alle Fahrzeuge unterschiedliche Werte für Geschwindigkeit, Gewicht, Panzerung usw. aufweisen, steuern sie sich nicht nur sehr unterschiedlich, sondern zeigen auch sehr spezifisches Verhalten bei Beschädigungen. So kann man mit einem Gleiter zwar sehr viel engere Kurven ziehen als zum Beispiel mit dem echt schweren Truck, aber dafür kann der dank besserer Panzerung sehr viel mehr Rempler und andere Unannehmlichkeiten einstecken.



Auch abseits der eigentlichen Strecke kann man nützliche Dinge finden

Sechs Kurse stehen zur Auswahl, auf denen entweder Einzelrennen oder ganze Meisterschaften ausgetragen werden dürfen. Das mit der Meisterschaft sollte man allerdings nicht zu sportlich sehen. Unliebsame Konkurrenten werden nämlich mit Wummen und Raketen von der Straße gefegt. Extras wie Booster, Munition, Raketen, Treibstoff oder Schilde liegen als Icons auf der Fahrbahn herum, und auch ein Abstecher ins Gelände kann sich für Bonussammler als durchaus lohnend erweisen.

Zieht man einsam seine Runden, kommt das Game über eine durchschnittliche Bewertung nicht hinaus, auch wenn sich die Computergegner ziemlich gut auf den Fahrstil der Spieler einstellen. Seine wirklichen Stärken entwickelt Hi-Octane erst im Netzwerkmodus, wo bis zu acht Spieler gegeneinander antreten können. Dann kommt echt Laune und viel Motivation auf. ❑

ah

Ein Pentium gibt richtig Schwung

Eines sollte trotz allen Wohlwollens nicht unterschlagen werden: Hi-Octane läuft zwar schon auf einem 486/66er ganz nett, aber richtig flott und fetzig wird es erst auf einem Pentium. Und wer hat schon ein Pentium-Netzwerk bei sich zu Hause? Das ist natürlich ein kleiner Wermutstropfen, sollte aber niemanden davon abhalten, trotzdem seine Runden zu drehen, und wenn es allein im stillen Kämmerlein ist. Spaß macht das Teil nämlich allemal.

Antje



Extras werden im Drive-thru-Verfahren mitgenommen

Hi-Octane

Wertung:

Grafik:

Sound:

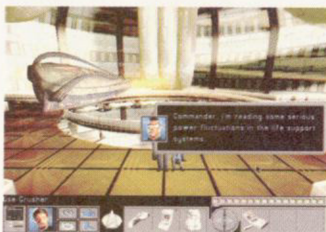
Hersteller: Bullfrog,
Preis: ca. 90 DM

Ein Rennspiel aus der Magic-Carpet-Schmiede, das im Netzwerkmodus zu den besten des Genres gehört

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

keiten und die Handlung im Spiel erklärt. Die Introsequenz ist "faszinierend", wie Mr Spock sagen würde. Außerdem gibt's auch noch was für die Ohren, das gar nicht wehtut.

Info: Microprose/Spectrum Holobyte



Tuneland

Selten hat ein Programm bereits im Vorfeld für soviel Aufsehen und Furore gesorgt wie **Tuneland**. Das Windows-Game aus dem amerikanischen Softwarehaus 7th Level zeigt, was im Bereich Edutainment und animierte Cartoongrafiken alles möglich ist. Ihr folgt dem Helden Howie Mandel in eine Welt voller Farbe und Musik.

Info: Bomico/7th Level

System-Hinweise

Die Programme benötigen bei der Installation auf Festplatte teilweise nicht unerheblichen Speicherplatz. Stellt daher vor einer Installation von Spielen oder Demos sicher, daß Eure Festplatte noch über den entsprechenden freien Platz verfügt. Rund 15 MB sollten schon noch frei sein.

Damit man die CD der PC SPIEL nutzen kann, sollte ein Rechner folgende Mindestkonfiguration besitzen: 386SX/25 MHz mit 2 MB RAM, Maus, CD-ROM-Laufwerk, DOS 5.0 oder höher, VGA-Karte. Bitte beachtet, daß einzelne Programme möglicherweise einen noch schnelleren Rechner bzw. mehr Speicher benötigen und unter Umständen bei der beschriebenen Minimalkonfiguration nicht lauffähig sind.

Den Spielesommer ...

... bieten wir Euch auf der Heft-CD im August. So viele Goodies sind uns diesmal ins Haus geflattert, daß wir gar nicht wußten, wie wir alles unterbringen sollten. Um so besser für Euch: Ihr findet eine Klasse-Auswahl interessanter Sharewarespiele und neuer Demos, reichlich Lösungen zu den aktuellen Spielehits, jede Menge Tips und Tricks, nützliche Tools und Utilities, die Euch bei der täglichen Arbeit hilfreich sein können, sowie aktuelle Videos.

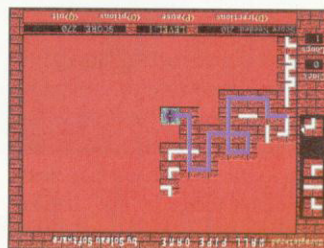
Obwohl wir uns die größte Mühe geben, kommt es gelegentlich vor, daß jemand Schwierigkeiten mit der CD hat. Hier ein paar Hinweise:

- Für das Abspielen der CD muß Euer PC mit einem PC-CD-ROM-Laufwerk ausgerüstet sein. Weder ein Hi-Fi-CD-Abspielgerät, noch das Laufwerk für Disketten sind für diese Aufgabe geeignet.
- Die CD läuft nicht von selbst. Nachdem Ihr sie ins Laufwerk gelegt habt, wird von diesem Laufwerk aus das Menüprogramm mit dem Befehl PC-SPIEL gestartet.
- Das Menüprogramm der CD ist ein DOS-Programm. Wenn Ihr versucht, es unter Windows zu starten, dann ist es möglich, daß Euer Bildschirm dunkel bleibt.
- Stellt sicher, daß Euch genügend Arbeitsspeicher (RAM) zur Verfügung steht. Viele Programme verlangen wenigstens 4 MB RAM und eine spezielle Speicherkonfiguration. Hinwei-

Flott gebastelt ist halb gelesen

Zu einer CD gehört ein schnuckeliges kleines Begleitheftchen. Da paßt viel rein, und wir haben Euch ja auch viel mitzuteilen. Damit Ihr nun nicht ganz untätig dasitzen müßt, gibt es das Einlegeheftchen für die CD-Box sozusagen als Bausatz: Zuerst müßt Ihr den Comic und diese Doppelseite aus dem Heft herauslösen. Anschließend faltet Ihr am Heftfalz, dann an der Falzlinie und abschließend noch einmal so, daß Ihr das fertige Heftchen in der Hand habt. Der Beschnittrand mit der Falzung unten wird fein säuberlich abgeschnitten, und am Schluß trennt Ihr mit einem Messer noch die Falzkanten vorn auf. Vielleicht noch zwei Heftklammern durch den Rücken – fertig ist das PC-SPIEL-Einlegeheftchen, passend für handelsübliche CD-Boxen!

Falzlinie



kann. Hört sich ziemlich locker an, ist es aber nicht, da das Wasser bereits nach kurzer Zeit anfängt zu fließen, egal ob man schon viele oder erst wenige Rohrverbindungen geschaffen hat.

Shareware; Registrierung: 12$; Autor: Soleau Software, 163 Amsterdam Ave. Suite 213, New York, NY 10023, USA

Shareware (Windows)

Bonaparte

Wer denkt beim Stichwort "Risiko" nicht an das gleichnamige Brettspiel und an die heißen Würfelschlachten um die Weltherrschaft? Viele Umsetzungen für den PC hat es bereits gegeben, aber **Bonaparte** ist zweifelsohne eine der schönsten. Das Spiel aus deutschen Landen glänzt mit einer liebevoll gestalteten Oberfläche und zahlreichen Optionen



– unter anderem kann auch im Netz gegen bis zu fünf "echte" Widersacher gespielt werden. Auf Wunsch werden alle Gegner natürlich auch vom Computer simuliert, und für die Spielstärke gibt es zahlreiche Abstufungen.

Shareware; Registrierung: 59 DM; Autor: Jürgen Landler, Weimarer Str. 30, 90522 Oberasbach, Tel.: 0911/694556, Fax: 0911/6999255, Muster von: Microvision

MVP Bridge

Bridge ist ein kompliziertes Kartenspiel. Soviel weiß jeder. Hierzulande hat es aber außerdem den Ruch, nur als Freizeitbeschäftigung für ältere Damen gut zu sein. Völlig falsch! Wer Skat und Doppelkopf mag und trotzdem bereit ist, ein wenig umzudenken, der hat gute Chancen, in Bridge ein neues Lieblingsspiel zu entdecken. Bleibt nur das Problem, daß Mitspieler nicht auf Bäumen wachsen. Eine Lösung bietet das Sharewareprogramm **MVP Bridge for Windows**, das vor allem mit starkem Spiel, gut zu handhabender Bedienung und Beachtung zahlreicher Konventionen über-



zeugt. Für Einsteiger werden Regeln und Konventionen überdies in einer knappen, aber hinreichenden (englischen) Bildschirmhilfe erklärt.

Shareware; Registrierung: 39,95 $; Autor: MVP Software, 1035

se findet Ihr in den Texten zum jeweiligen Programm.

- Bei Problemen mit der Grafikdarstellung solltet Ihr versuchen, einen VESA-Treiber einzusetzen. Ein solcher ist in der Regel in der Software zur Eurer Grafikkarte enthalten, und auch viele Spiele bringen entsprechende Hilfsprogramme gleich mit.
- Wenn einzelne Spiele oder Demos gar nicht funktionieren wollen, können wir Euch in der Regel nicht helfen. Zwar haben wir den gesamten Inhalt der CD auf mehreren Rechnern auf die Lauffähigkeit hin überprüft, aber Probleme mit exotischen Konfigurationen sind leider nie auszuschließen. In solchen Fällen sind aber erfahrungsgemäß die Entwickler und Anbieter der jeweiligen Produkte froh über entsprechende Hinweise und oft hilfsbereit, was Lösungen anbelangt.
- Wer auf der CD enthaltene Audiotracks auf einem Hi-Fi-CD-Player abspielen möchte, sollte **auf keinen Fall den ersten Track (Datenspur) auswählen!** Das kann zur Zerstörung der Lautsprecher führen.

Wanted!

Wenn Ihr immer schon einmal Eure ureigensten Produkte auf einer CD veröffentlicht sehen wolltet, dann tut Euch keinen Zwang an. Schickt uns eure selbstproduzierten Demos, Soundtracks, Mutters Slapstickeinlage, die Ihr auf Video gebannt habt (vorzugsweise in digitalisierter Form), oder worauf Ihr sonst noch stolz seid. Wir kennen keine Hemmungen und bannen Euer Werk auf die silberne Scheibe.

ven Spielfilms **Quantum Gate II – The Vortex** bereits im Demo begleiten.
Info: Warner Interactive

Soccer

Soccer Superstars ist ein rasantes Fußballspiel für zwei Personen. Ihr könnt Euch dabei als Pele, als Torminator Lothar Matthäus, oder wie weiland Franz, der Kaiser, auf dem Spielfeld bewähren und versuchen, neuer Torschützenkönig zu werden.
Info: Flair

Space Quest VI

Lange erwartet, nun ist er endlich da: Roger Wilco ist mit seinen unnachahmlichen Space-Quest-Abenteuern mal wieder auf der Erde gelandet und berichtet über seine letzten Erlebnisse. Ihr könnt in dieser interaktiven Demo die ersten Sequenzen des Spiels anspielen und Euch schon auf die fertige Version freuen, die voraussichtlich



im nächsten Monat testfähig in die Redaktion kommen soll.
Info: Sierra/Coktel

Star Trek – A Final Unity

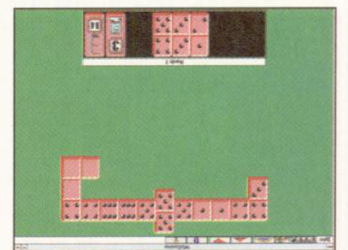
Das Richtige für den echten Trekker: **Star Trek – A Final Unity** ist nun als Demoversion verfügbar. Es ist zwar keine interaktive Demo, aber Ihr könnt Euch das Schiff ansehen. Sehr ausführlich werden die Steuerungsmöglich-

Falzlinie

Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407; Muster von: Hersteller

WinDomino

Zu **WinDomino** ist im Grunde nicht viel zu sagen. Jeder kennt

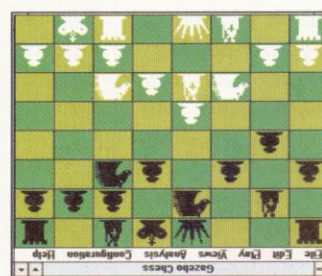


das Anlegespiel mit den schwarzen Steinen, die – wie die Wurst – zwei Enden haben. Die Umsetzung ist gut, die Bedienung super, und einige Optionen sorgen dafür, daß es auch optisch nicht langweilig wird.

Shareware; Registrierung: 20 DM; Autor: Roman Bartkowiak, Weststraße 31, 47929 Grefrath; Muster von: CDV

Gazebo Chess

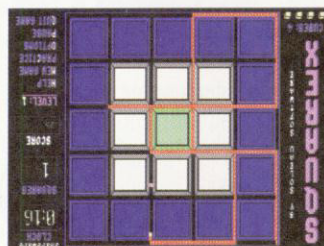
Schach ohne Schnörkel bietet **Gazebo Chess**. Im Paket stecken eigentlich sogar zwei Spiele, ein ziemlich spielstarkes für DOS und eben das Windows-Spiel, das lediglich Neulingen und Gelegenheitsspielern ein ernsthafter Gegner sein kann. Zahlreiche Op-



te Carlo. Für jeden "Gambler" ist etwas dabei.
Shareware; Registrierung: 15 $; Autor: Randy Rasa, 18215 Troost, Olathe, KS 66062-9208, USA

Squarex

Die Ein-Mann-Firma Soleau ist im Shareware-Geschäft sehr rege.

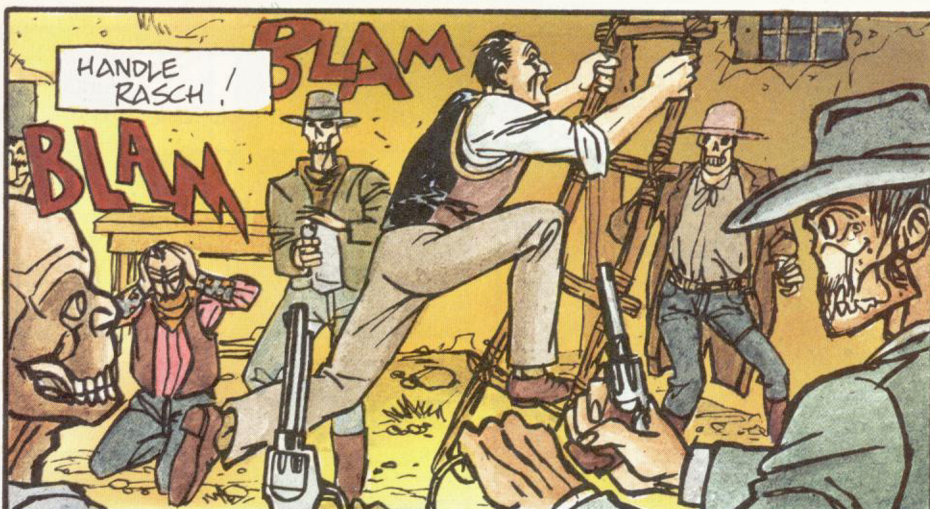


Fast monatlich tauchen Software-Produkte in den diversen Shareware-Katalogen auf. Diese Produkte sind ja auch wirklich sehr unterhaltsam. **Squarex** ist wieder ein Geschicklichkeitsspielchen, bei dem es um Schnelligkeit und Reaktion geht. Ein Feld aus neun grauen Quadraten muß vom Spieler umfahren werden. Dabei darf man sich von der ständig zunehmenden Zahl von Gegnern natürlich nicht fangen lassen.
Shareware; Registrierung: 12 $; Autor: Soleau Software, 163 Amsterdam Ave. Suite 213, New York, NY 10023, USA

Wallpipe

Das altbewährte *Pipemania*-Prinzip begegnet uns in **Wallpipe** aufs Neue. Ein Wasserleitungssystem soll fertiggestellt werden. Verschiedene Winkelstücke, gerade Rohre und Mehrfachverbindungen müssen so geschickt aneinander gereiht werden, daß das Wasser ungehindert fließen

















23

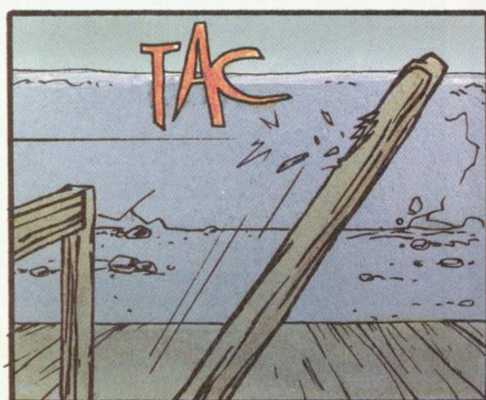
Alone in the Dark 3 – Teil 6

Autoren: Alagbe/Gallie







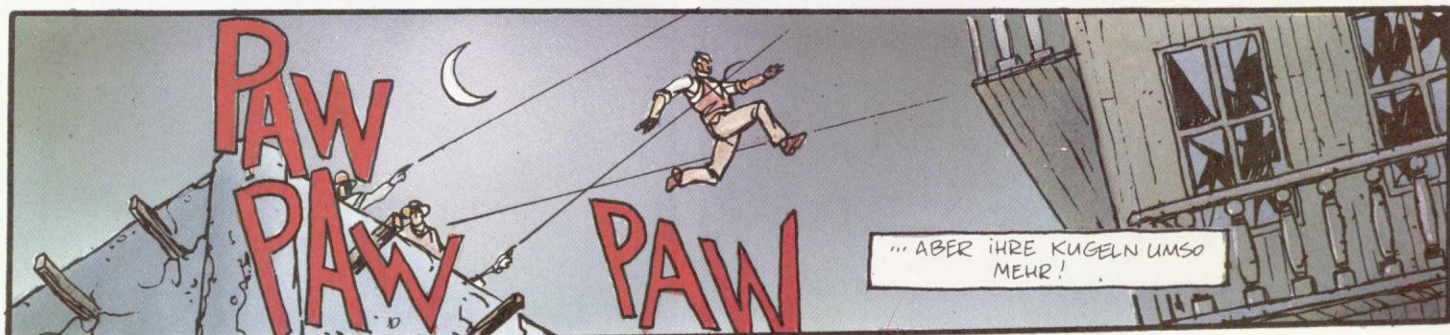












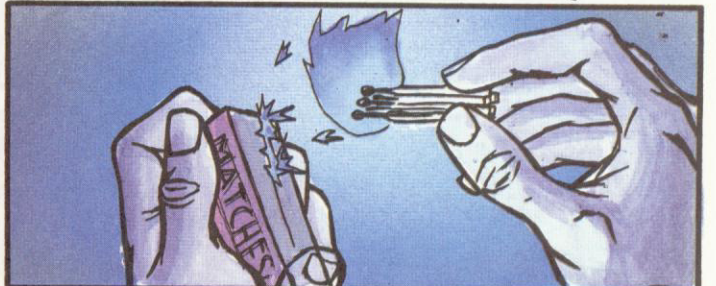
24

Alone in the Dark 3 – Teil 6

Autoren: Alagbe/Gallie















25

Alone in the Dark 3 – Teil 6

Autoren: Alagbe/Gallie



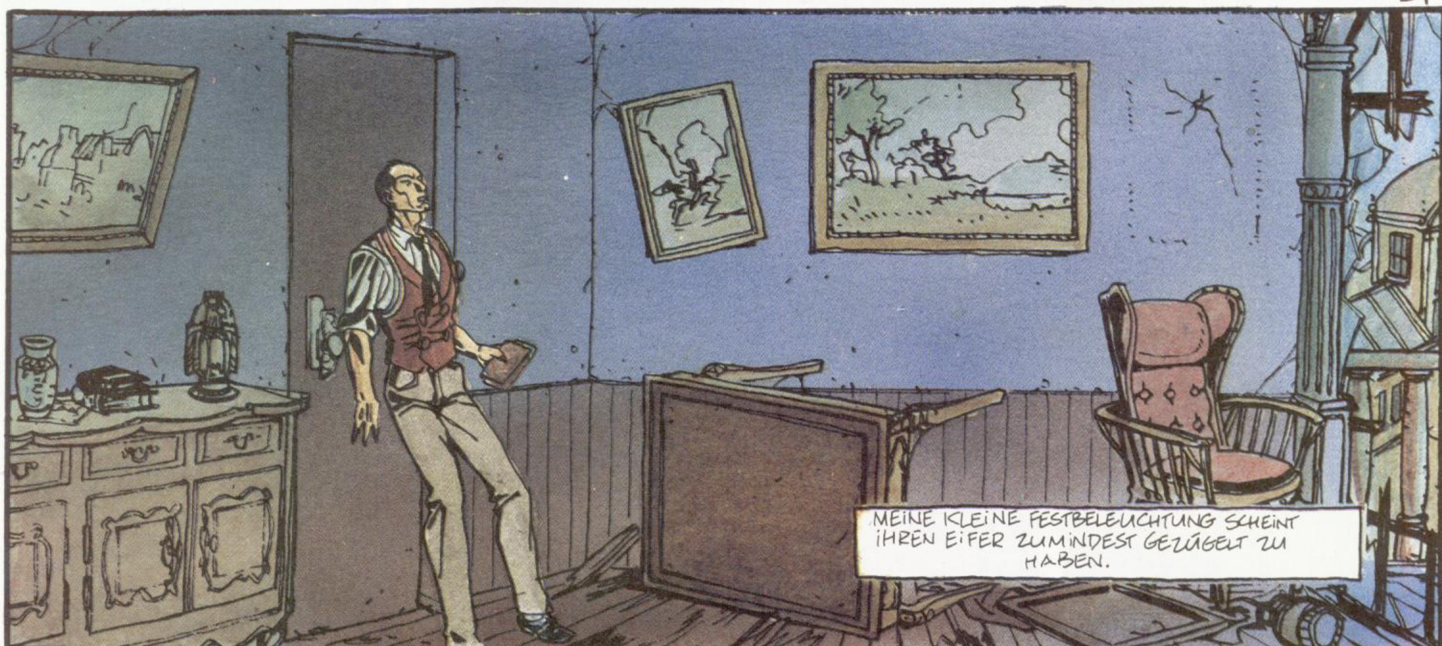








24



26

Alone in the Dark 3 – Teil 6

Autoren: Alagbe/Gallie

Fortsetzung folgt

kurs gegen diverse Gegner beweisen und zeigen, ob Ihr der bessere Weltmeister der Zukunft werden könnt. Das Ziel ist einfach: Entweder kommt Ihr als erste im Ziel an, oder Ihr bleibt als letzte übrig und blastert alles aus dem Weg, was Euch in die Quere kommt.
Info: Electronic Arts/Bullfrog

NBA Live

Gerade wurde die Best-of-Seven entschieden, und die Houston



Rockets sind als Sieger der amerikanischen NBA hervorgegangen. Und sofort kommt Electronic Arts mit einer neuen interaktiven Demo zu **NBA** auf den Markt. Ihr könnt schon mal für die nächsten Tournaments üben und Euer eigenes Dreamteam zusammenstellen.
Info: Electronic Arts

Quantum Gate II – The Vortex

Die Erde im Jahr 2057. Das Unvermögen der Industrienationen hat dazu geführt, daß die Erde in einem erbarmungswürdigen Zustand ist. Der endgültige Untergang scheint vorprogrammiert, wenn nicht schleunigst etwas unternommen wird. Hilfe bringt nur das seltene Mineral Iridium Oxid, das auf einem fremden Planeten zu finden ist, der nur durch das Quantum Gate erreicht werden kann. Auf die ferne Reise könnt Ihr die Hauptfigur des interakti-

Die Vollversion

Ishar II

Endlich ist es soweit, auch unsere CD wird zum ersten und hoffentlich nicht zum letzten Mal von der Vollversion eines kommerziellen

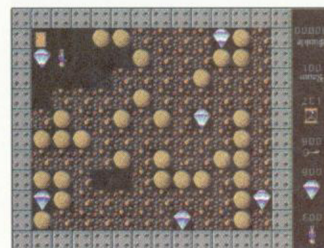


Spiels verziert. Den Anfang macht: **Ishar II**.
In einem fantastischen Rollenspiel bewegt Ihr Euch durch Ortschaften und Dungeons in 3D-Ansicht. Ihr könnt entweder eine vorgegebene Party auswählen oder Euch selbst eine zusammenstellen. Darüber hinaus gibt es detaillierte Karten, es helfen Tiere als Verbündete, Zaubertränke können hergestellt und unterschiedlichste Charaktere in einem riesigen Spielareal getroffen werden. Die Bildschirmtexte werden komplett in deutscher Sprache angezeigt. Wer schon den ersten Teil von Ishar hatte, kann mit einer Party aus dieser Episode weiterspielen. Viel Spaß!

Falzlinie

Diamonds

Breakout-Spiele sind eigentlich immer "in". Und so haben wir für Euch in dieser Ausgabe gleich zwei ganz nette Vertreter dieses Genres parat. Mit **Diamonds** prä-



sentiert sich ein kleines, feines Programm, bei dem es darum geht, die Blöcke in einer bestimmten Reihenfolge abzuräumen. Unterschiedliche Farben spielen dabei eine zentrale Rolle, denn es können immer nur die Blöcke entfernt werden, deren Farbe gerade aktuell ist.
Shareware; Registrierung: 20$; Autor: C&L Soft; Douglas Clark, 4961 John Muir Rd, Martinez, CA 94553, USA

Solitaire

Wer kennt sich besser im Glücksspiel aus als die Amerikaner? Keiner! Und so verwundert es auch

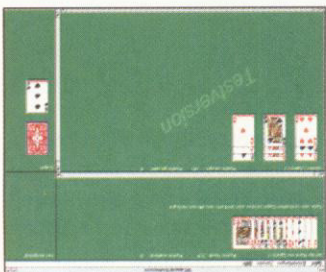


nicht, wenn gerade Shareware-Glücksspiele aus den USA zu uns kommen. **Solitaire** ist eine Sammlung wirklich gelungener Solitär-Varianten von *Midnight Oil*, über *Osmosis* bis hin zu *Mon*-

tionen sind zum Teil ohne Funktion, und das ganze Spiel ist eher auf die Präsentation ausgelegt, die allerdings auch nur eine zweidimensionale Ansicht bietet. Das DOS-Programm hingegen spielt besser, aber gänzlich ohne grafische Darstellung. Nach der Eingabe eines Zugs in der üblichen Notation wird der Gegenzug ebenfalls nur in dieser Form zurückgegeben.
Shareware; Registrierung: 20 $; Autor: The MSM Company, 25682 Cresta Loma, Laguna Niguel, CA 92677

WinCanasta

Geben Sie Ihren Mitspielern einen Korb. Und zwar einen Korb aus Spielkarten. Im passenden Spiel heißt das ganze Canasta, und die Jagd nach punktebringenden Kartenkombinationen macht zwei oder vier Teilnehmern eine Menge Spaß. Am PC

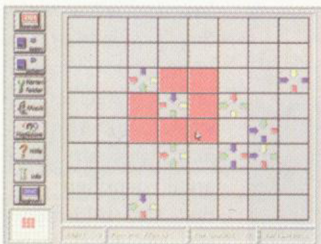


geht's auch alleine, denn das Elektronengehirn stellt auf Wunsch alle notwendigen Partner. **WinCanasta** kommt aus deutschen Landen und bietet eine Menge Optionen inklusive Musik und Spielgeräusche.
Shareware; Registrierung: 35 DM; Autor: Wilfried Lottermoser, Spechtweg 7, D-66287 Quierschied; Muster von: CDV

Shareware(DOS)

Cairo

Ein echter Hirnverzwirner aus deutschen Landen ist **Cairo**. Nach dem Domino-Prinzip müssen die Kärtchen im Spiel so zusammengefügt



werden, daß die sich berührenden Seiten zueinander passen. Um die Aufgabe etwas leichter zu machen, können die einzelnen Karten auf Wunsch auch gedreht werden. Trotzdem bleibt es eine echte Herausforderung, passende Lösungen zu finden.

Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: Martin Klein, Faberstraße 10, 81373 München, Muster von: CDV

Cyberchess

Cyberchess ist eine hübsch animierte Schachspiel-Variante: Ihr spielt nicht mit den normalen, einfachen Figuren, sondern mit Konstruktionen, die eher an Roboter erinnern. Im Stile von *Battlechess* wird mit lautem Getöse hier und da ein Bauerngemetzel veranstaltet, oder der ein oder andere Gegner wird zur Schnecke gemacht. Die Regeln sind bekannt, aber die

Schlägertrupps zu animieren, ins Krankenhaus zu gehen? Und wer benutzt für neue Medikamentenversuche seine Patienten als Versuchskaninchen? Genau das und vieles mehr passiert in Biing!, das Ihr Euch unbedingt ansehen solltet.

Der Meister

Im Bereich Strategie-Management-Simulation ist das neueste Programm von Impressions **Der Meister** anzusiedeln. Als Manager eines Fußballvereins muß



sich der Spieler um Mannschaftsaufstellung, Spielerhandel, Ausbau des Stadions und vieles mehr kümmern. Näheres verrät ein Testspiel der Demoversion.

Info: Selling Points/Impressions

Hi-Octane

Bullfrogs neuester Streich als spielbare Demoversion auf unse-

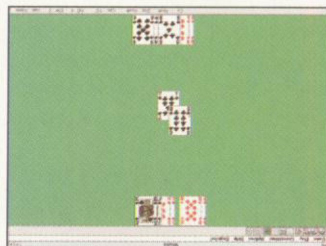


rer Heft-CD: Das Game ist kein reines Rennspiel, vielmehr sind mehrere Spielmöglichkeiten vorhanden. In einem 3D-Szenario könnt Ihr Euch auf einem Rund-

Falzlinie

Win Bridge

Noch einmal Bridge mit ähnlicher Bedienung wie das bereits vorgestellte MVP Bridge, aber vielleicht mit etwas gelungenerer Darstellung. Auch dieses Bridge verfügt über zahlreiche Optionen, "kennt" die gängigen Konventio-



nen im Spiel und bietet eine kurze Einführung für Neulinge per Bildschirmhilfe.

Shareware; Registrierung: 21 £; Autor: Gerald Wilson, 36, Ferndale Road, Church Crookham, FLEET, Hampshire GU13 0LNe, GB; Muster von: CDV

Demos

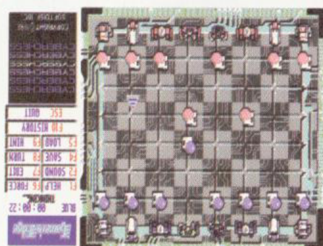
Biing!

Biing!, die Krankenhaussimulation ist schrill und abgedreht hoch zehn. Wer kommt schon auf den Gedanken, Krankenschwestern nach Busengröße und fehlender



Intelligenz einzustellen? Wer kommt auf die Idee, fehlende Patienten durch nette, freundliche

Darstellung ist interessanter und läßt manchen wohlüberlegten

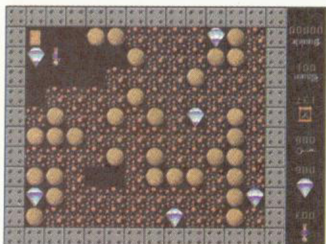


Folgezug vergessen ... – Benötigt VGA und Maus, SoundBlaster ist optional.

Freeware; Autor: William E. Vinkle, 112 E Boston Mills Rd., Hudson, OH 66236-1121, USA

Diamantenmine

Für die **Diamantenmine** hält wieder einmal ein Klassiker als Vorbild her. Das berühmte *Boulder Dash* faszinierte schon auf dem C-64 ganze Generationen von Spielern. In den verzweigten Stollen einer Edelsteinmine gilt es, die wertvollen Edelsteine einzusammeln, damit sich schließlich die Tür zum nächsten Level öffnet. Allerdings muß man gut aufpas-



sen, daß man unterwegs nicht von herabfallenden Felsbrocken erschlagen oder von einem Erdrutsch verschüttet wird.

Shareware; Registrierung: 30 DM; Autor: Steffen Lutz, Lerchauer Straße 291, 80995 München, Muster von: CDV



PC Spiel 08/95

Hefte

- ☐ ASM, Ausgabe Nr.___ ... à 3,00 DM
- ☐ ASM Jahrgänge ☐ 1991, ☐ 1992, ☐ 1993, ☐ 1994 ... je 25,00 DM
- ☐ ASM Special ☐ 25, ☐ 26, ☐ 27, ☐ 28 ... 14,80 DM
- ☐ Special Jahrgänge ☐ 1990, ☐ 1992, ☐ 1993 ... je 15,00 DM
- ☐ Special Jahrgang ☐ 1991 ... 10,00 DM
- ☐ PC Spiel 3/95 ... 5,00 DM
- ☐ PC Spiel 4/95, ☐ 5/95, ☐ 6/95, ☐ 7/95 ... je 9,80 DM

CD-ROMs

- ☐ Beneath a Steel Sky ... 29,95 DM
- ☐ Creature Shock ... 119,95 DM
- ☐ Der Planer + Der Planer extra ... 34,95 DM
- ☐ Desert Strike ... 39,95 DM
- ☐ Der Froschkönig ... 79,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 39,95 DM
- ☐ Hand of Fate ... 39,95 DM
- ☐ Indy Car Racing ... 29,95 DM
- ☐ Lands of Lore ... 39,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia ... 34,95 DM
- ☐ Legend of Kyrandia 3 ... 99,00 DM
- ☐ Pingi geht auf große Fahrt ... 49,00 DM
- ☐ Mega Race ... 34,95 DM
- ☐ NasCar Racing ... 99,95 DM
- ☐ Rise of the Robots ... 34,95 DM
- ☐ Rebel Assault ... 49,95 DM
- ☐ Wing CommanderArmada ... 39,95 DM
- ☐ 7th Guest ... 59,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Iron Assault ... 119,95 DM
- ☐ Magic Carpet ... 74,95 DM
- ☐ Vision Shareware ☐ Vol. 1, ☐ Vol. 2 ... à 9,95 DM
- ☐ Vision Shareware "Tetris" ... 9,95 DM
- ☐ Whales Voyage ... 29,95 DM

PC 3,5

- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Der König der Löwen ... 79,95 DM
- ☐ Frontier Elite II ... 39,95 DM
- ☐ Zool 2 ... 24,95 DM
- ☐ Syndicate ... 34,95 DM
- ☐ The Chaos Engine ... 34,95 DM
- ☐ Mad News ... 39,95 DM
- ☐ Hired Guns ... 34,95 DM
- ☐ Sim Ant ... 39,95 DM
- ☐ Yo! Joe! ... 19,95 DM

Gesamtbetrag ---,-- DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet! Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

PC Spiel 08/95

Ja, ich will das PC-Spiel-ABO!

PC Spiel 08/95

❑ **Abowerbung**

12 Ausgaben ohne Kündigungsfrist innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 109 DM (europäisches Ausland für 124 DM / Übersee auf Anfrage).

Ich verschenke das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieser Bestellkarte (Datum d. Poststempels) beim Tronic-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Absendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

X

(Datum,Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters.)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

Ich bekomme das Abo:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

Garantie

Ich kann den Bezug von **PC Spiel** jederzeit, ohne Kündigungsfrist, beenden. Eine kurze Mitteilung genügt. Geld für bezahlte, aber noch nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich selbstverständlich zurück. Die Lieferung erfolgt ab der nächst erreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

❑ Bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Geldinstitut:

Konto-Nr.:

BLZ:

❑ Gegen Rechnung – zahlbar innerhalb zwei Wochen nach Erhalt (Bitte keine Vorauszahlung leisten – Rechnung abwarten.)

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.:

PC Spiel 08/95

Audio-CDs

- ☐ Rainbows ... 30,95 DM
- ☐ Shades ... 28,95 DM
- ☐ Tumcan ... 31,95 DM
- ☐ To be on top ... 29,95 DM
- ☐ Star Trek Sound Effects ... 31,95 DM
- ☐ Anrufbeantworter-CD ... 29,95 DM
- ☐ Star Trek II ... 34,95 DM
- ☐ Star Trek Generations ... 34,95 DM

Star Trek Artikel

- ☐ Star Trek – The Demo (PC 3,5) ... 30,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator ... 39,00 DM
- ☐ Star Trek Communikator Generations ... 35,00 DM
- ☐ Star Trek Schlüsselanhänger
  - ☐ Next Generation ... 24,95 DM
  - ☐ Original ... 24,95 DM
  - ☐ Communicator ... 24,95 DM
- ☐ Uniform Classic Shirt ... 88,00 DM
  Größe: Farbe:
- ☐ Next Generation Deluxe Uniform Shirt ... 110,00 DM
  Größe: Farbe:

Bausätze

- ☐ Enterprise 1701 A ... 49,95 DM
- ☐ Enterprise 1701 d ... 49,95 DM
- ☐ 3-Teile-Pack ... 54,95 DM
- ☐ Deep Space Nine Station ... 59,95 DM
- ☐ Millennium Falken ... 59,95 DM
- ☐ Star Wars Destroyer ... 49,95 DM
- ☐ Tie Fighter ... 27,95 DM
- ☐ X-Wing Fighter ... 37,95 DM
- ☐ Excelsior ... 49,95 DM
- ☐ Klingon Bird of Prey ... 49,95DM
- ☐ Tie Fighter Gold ... 39,95DM
- ☐ B-Wing Fighter Gold ... 34,95DM
- ☐ Battle of Hoth Action Scene ... 49,95DM

Bibliothek

- ☐ Captain's Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Captain's Logbuch II ... 24,80 DM
- ☐ Die Technik der USS Enterprise ... 39,80 DM
- ☐ Deep Space Logbuch ... 29,80 DM
- ☐ Trek Chronologie ... 29,80 DM
- ☐ Das große Trek-Lexikon ... 24,80 DM

Gesamtbetrag ---,-- DM

+ Porto/Verpackung (Inland 6,00 DM, Ausland 16,00 DM) bzw. NN-Gebühr 9,00 DM

Bitte beachten Sie, daß bei Nachnahmelieferungen eine **zusätzliche** Nachnahmegebühr anfällt (bei Vorkasse **nicht!**). Nachnahmesendungen ins Ausland sind leider nicht möglich. Die Lieferung erfolgt schnellstmöglich nach Vorratslage! Für Mehrfachbestellungen bitte Stückzahlen eintragen. Mit Erscheinen dieser Ausgabe verlieren alle anderen Preislisten ihre Gültigkeit. Software ist vom Umtausch ausgeschlossen. Bei Zahlung in Postwertzeichen kann die Bestellung nicht ausgeführt werden. Entstandene Kosten aus Annahmeverweigerungen werden berechnet! Wir bitten unsere ausländischen Kunden um Angabe ihrer USt-Identifikations-Nr. (EG-Länder)!

Kleinanzeigen

PC Spiel 08/95

Private Anzeigen: nur 5 DM (maximal 5 Zeilen)

Geschäftliche Empfehlung: 10 DM je angefangene Zeile, zzgl. gesetzlicher Umsatzsteuer

Der Abdruck erfolgt **nur** gegen Vorkasse (Verrechnungsscheck).

Bitte veröffentlichen Sie meine Anzeige in der nächsterreichbaren **PC Spiel** für

❑ **private Zwecke** ❑ **gewerbliche Zwecke** (gewerbliche Anzeigen werden mit **G** gekennzeichnet)

Schreiben Sie bitte deutlich. Für undeutlich oder unleserlich geschriebene Anzeigen, die zu Satzfehlern und Mißverständnissen führen können, übernehmen wir keine Haftung (jedes Kästchen = ein Zeichen).

❑ Die Anzeige soll als Chiffre-Anzeige erscheinen (nur möglich bei Privat-Anzeigen) Chiffre-Gebühr 10 DM zzgl. zum Anzeigenpreis.

❑ **Biete Hardware** ❑ **Suche Hardware** ❑ **Tausch** ❑ **Kontakte**

❑ **Biete Software** ❑ **Suche Software** ❑ **Verschiedenes**



Abo Karte

80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Abonnement-Service:
Anja Frieß
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift



80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

KLEINANZEIGEN

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Waren besitze.

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

☐ Den Betrag bezahle ich mit beigefügtem Verrechnungsscheck

✗

Datum,Unterschrift bei Minderjährigen des gesetzl. Vertreters

Bitte diese Karte zusammen mit dem Verrechnungsscheck in einem Umschlag als Brief schicken.

Antwort

TRONIC-VERLAG
Kleinanzeigen-Service:
Sabine Schmauch
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

BESTELLUNG

☐ **Ja,** liefern Sie mir umseitig ausgewählte Produkte aus Ihrem Angebot an folgende Adresse:

Firma / Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

✗

Datum,Unterschrift



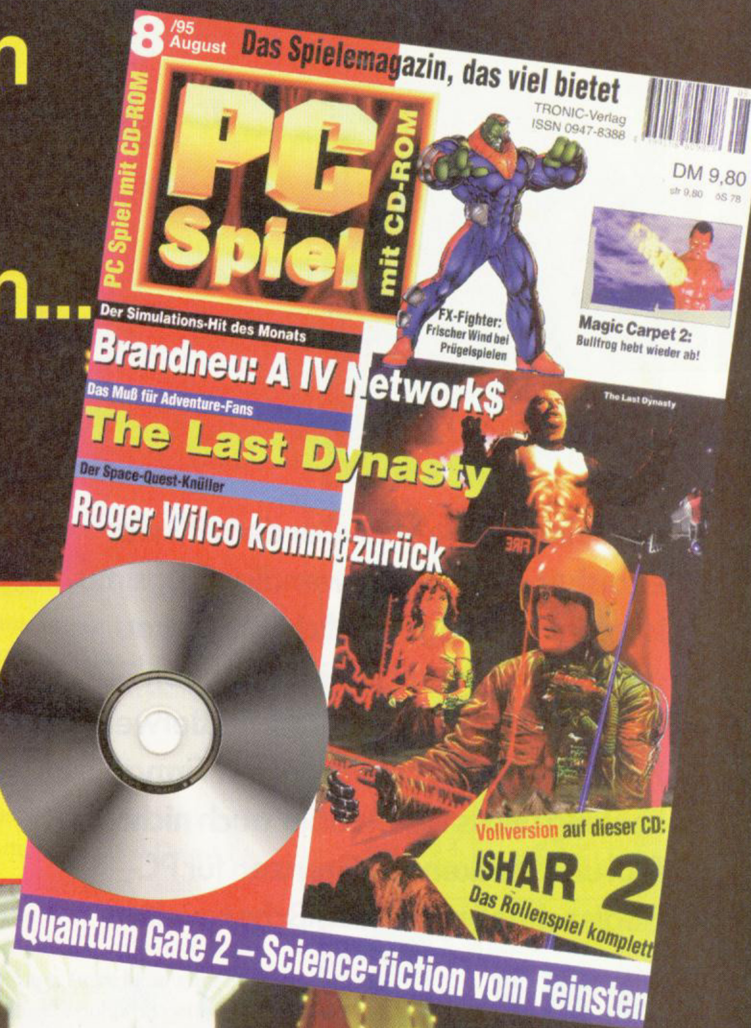
80 Pfennig, die sich wirklich lohnen!

Antwort

TRONIC-VERLAG
Bestell-Service:
Claudia Schott
Postfach 1870

D-37258 Eschwege

Du brauchst für Dein **PC-Spiel-Abo** kein Millionär zu sein...



PC Spiel:
Jeden Monat Tips, Tricks und Infos frei Haus



... für nur 109,– DM im Jahr bringen wir sie Dir nach Hause!

Benutze die Bestellkarte im Heft oder sende uns ein Fax: 05651/9796-44

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

PC Spiel erscheint im TRONIC-Verlag, Postfach 18 70, D-37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51/97 96 19, Fax: 0 56 51/97 96 44



Cockpit Aussicht



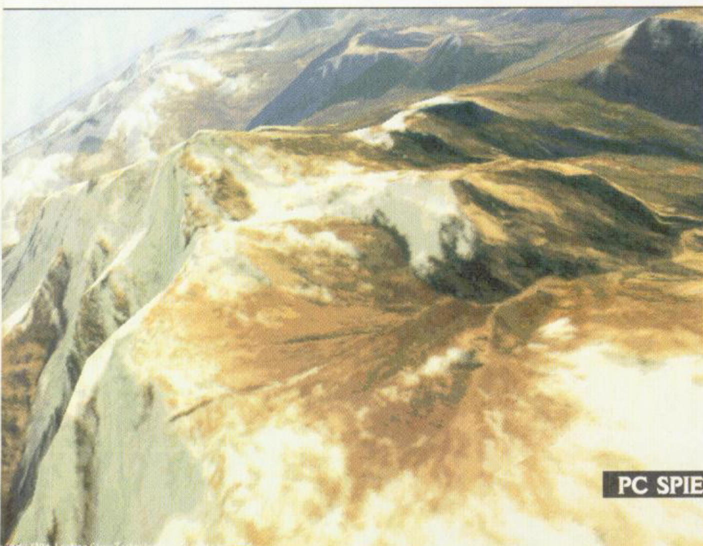
Die Extra 300S im Rückenflug

Akrobaten de

Auf keinem System außer dem PC war es bisher möglich, aufwendige Flugsimulatoren halbwegs wirklichkeitsgetreu rüberzubringen. Erst mit den neuen 3D-fähigen Konsolen erwächst mittlerweile Konkurrenz. Die Entwickler der Firma Looking Glass waren aber auch nicht faul und stecken die Grenzen für PC-Flugis schnell noch ein bißchen weiter.

SPIELFELD

Wer fliegen will, muß auch ballern können! So lautet eine alte Faustregel unter PC-Flugsimulationsfans, denn rein zivile Flugis sind rar. Selbst der Flugsimulator von Microsoft, bisher immer ehernes Standbild für seriöses und hyperrealistisches PC-Entertainment, traute sich nicht mehr, ohne ein Ballerlevel daherzukommen. Daß es trotzdem auch ohne Krieg Spaß machen kann, mit einem virtuellen Flugzeug unterwegs zu sein, beweisen jetzt Looking Glass mit **Flight Unlimited**. Was dem grundpazifistischen Simulator an Waffenmenüs und Kampfeinsätzen fehlt, das macht er durch nahezu unglaubliche Grafik und ein völlig neues Simulationsmodell wieder wett.

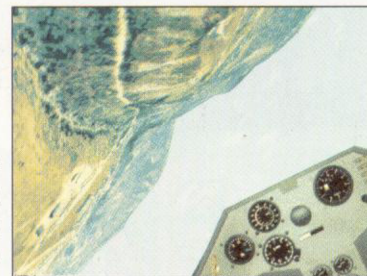


Berge, so hoch ...

Wieso fliegen Flugzeuge? In gängigen Simulatoren deshalb, weil sie einem Vektorkoordinatensystem im dreidimensionalen Raum folgen und der Flugvektor ja nach Begebenheiten "verformt" wird. Je nach Qualität des Simulators bewirken mehr oder weniger Faktoren den Verformungsgrad des Vektors, was letztendlich die Realitätsnähe ausmacht.

Frischer Wind im Speicher

Man muß sich das vereinfacht so vorstellen, als ob die Maschine an einem unsichtbaren Seil entlangläuft. Gibt man Gas, wird das Seil nach oben gezogen, und das Flügzeug steigt, nimmt man das Gas weg, wird das



Wo bitte sind die kleinen Papiertüten (gulp)?

Seil nach unten gezogen, und die Maschine geht in den Sinkflug. Mit der Methode lassen sich zwar ganz ordentliche Ergebnisse erzielen, aber bei Flight Unlimited wollte man ein naturgetreueres Flugmodell schaffen.

Was bisher nur auf speziellen, superteuren Simulationsrechnern möglich war, kommt jetzt erstmals bei einem Spiel zum Einsatz. Flight Unlimited berechnet anhand der Luftströmungen und der Flügelform tatsächlich die korrekten Auftriebsfaktoren. Wer einmal einen Windkanalrechner vom Format einer Cray MKII gesehen hat, die immerhin ein paar Stockwerke einnimmt, fragt sich natürlich, ob bei einer so komplexen Rechenarbeit auf dem PC überhaupt noch Rechnerleistung übrigbleibt, um eine halbwegs vernünftige Grafik darzustellen. Doch auch hier hat Flight Unlimited Bahnbrechendes anzubieten.

Keine Klötzchen

Üblicherweise besteht die Landschaft bei Flugsimulationen aus Vektorflächen, die in ihren positionstypischen Farben (unten Grün, oben Blau) eingefärbt werden. Das mag ja aus großen Flughöhen noch realistisch wirken, aber je näher man dem Boden kommt, desto langweiliger sieht's aus. Um diese Langeweile bei Niedrigflügen zu eliminieren, hat die Softwareindustrie schon alles probiert: gouraudschattierte Berge wie in Falcon 3.0, Vektorobjekte, die bekannte Bauwerke darstellen, wie beim MS-Flugsimulator, Texturemaps von großen Städten wie bei Strike Commander oder eine kleine, aber feine Voxellandschaft wie bei Comanche.

Bei Flight Unlimited kommen nun Original-Satellitenaufnahmen der Fluggebiete zum Einsatz. Die werden als Texture über die Landschaft geklebt sowie stufenlos gezoomt und gedreht. Aufgrund der unheimlichen Datenmengen, die dabei anfallen, sind die Fluggebiete natürlich in der Größe begrenzt, aber dafür entsteht ein Grafikeffekt, der im ersten Moment anmutet, als betrachte man eine Videoaufnahme.
Alle Screenshots in diesem Bericht sind, man glaubt es kaum, Ingame-Shots und nicht etwa vorgefertigte Filme aus der Intro. Man muß das einfach mal in Bewegung gesehen haben, um es überhaupt zu glauben. Auf Bodenobjekte wie Flugtower, Brücken und den obligatorischen Hangar wurde konsequent verzichtet, was Augenschmaus und Spielspaß jedoch keinen Abbruch tut.

Große Frage: Macht ein Flugi, bei dem man nichts kaputtmachen kann, überhaupt Spaß? Das bleibt natürlich jedem selbst überlassen. Die Grundidee hinter Flight Unlimited ist ein möglichst reales Flugfee-



Lautlos durch die Lüfte mit einem Grobb-Hochleistungssegler

...er Lüfte

Impressionen aus der Luft

ling. Dazu wurde die komplette Rechnerhardware bis an die Grenze ihrer Kapazität ausgeschöpft. Das Programm richtet sich an diejenigen, die sich wirklich für das pure Fliegen interessieren.

No Bandit

Statt ellenlanger Listen über die Wirkungsweise der verschiedenen Waffensysteme legt das Handbuch eher Wert auf die exakte Beschreibung diverser Kunstflugmanöver. Dieses Kompendium allein ist schon eine Klasse für sich. Hier erfährt man in verständlichem Deutsch mit zahlreichen Skizzen, wie man das Programm bedient und was sich über Aeronautik zu wissen lohnt. Statt auf zehn Seiten die Vorzüge und Fachbegriffe eines besonders ausgetüftelten taktischen Radarsystems darzulegen, was ja mit Flugspaß auch nur am Rande zu tun hat, wird hier nur die wirklich notwendige Information lesegerecht und auch für Laien verständlich aufbereitet.

Innerhalb eines Tages sollte wirklich jeder in der Lage sein, einfache Flugmanöver wie im richtigen Leben hinzubekommen. Das ganze ist eher als Software-Flugschule zu sehen, und dementsprechend sind auch die "Missionen" ausgelegt. Neben dem Freiflug gibt es ausführliche Lektionen, die jeder sofort nachvollziehen kann. Zu diesem Zweck projiziert das Programm dreidimensionale Ringe in den Äther, die es in der richtigen Reihenfolge zu durchfliegen gilt.

Es fängt mit Geradeausflug an, geht über Steig- und Sinkmanöver bis hin zum Looping mit doppelter Schraube. Nur wenn man alle Ringe in der richtigen Zeit und Reihenfolge durchflogen hat, ist der virtuelle Fluglehrer zufrieden.

Das heißt jedoch nicht automatisch, daß der Spaß vorbei ist, wenn man alle Lektionen einmal korrekt flogen hat. Wenn der Doppellooping mit der Sukoshi-Kunstflugmaschine problemlos klappt, bedeutet das noch lange nicht, daß man das auch mit einem Grobb-Segelflugzeug schafft. Insgesamt fünf verschiedene Fluggebiete und ebenso viele Flugzeuge stehen zur Auswahl. Außerdem schreit das Programm geradezu nach Data-Disks.

Bild-Generator

Damit die wunderschöne Grafik auch in all ihren Aspekten und Details bewundert werden kann, steht eine ganze Galerie von hollywoodreifen Außenansichten zur Verfügung. Da jedoch die meisten Ansichten während des Flugs kaum gebührend genossen werden können, wurde ein Videorecorder eingebaut, mit dem man geflogene Manöver nach der Landung noch einmal aus allen Blickwinkeln verfolgen kann. Hier gehen die grafischen Effekte in die Vollen.

Optischer Höhepunkt sind die sogenannten "Lens-Flares", bei denen die Spiegelung der Sonne auf den Kameralinsen des Recorders simuliert wird. Solche optisch gelungenen Momente möchte man natürlich für die Nachwelt festhalten, und deshalb ist auch eine Screenshot-Funktion eingebaut. ❑

tom

Wachablösung

Flight Unlimited ist fast zu schön, um wahr zu sein. Die Programmierer von anderen Flugsimulatoren, vornehmlich von Microsoft, werden ihre liebe Mühe haben, den Quantensprung von Flight Unlimited nachzuvollziehen.

Bei all den schönen Features darf man jedoch nicht vergessen, daß auch höchste Anforderungen an die Hardware gestellt werden. Mit einem 486 DX2/66, 8 MB RAM und einem Doublespeed-Laufwerk erreicht man gerade die unterste Grenze des Notwendigen. Um das volle Flugvergnügen zu genießen, muß schon ein wenig aufgerüstet werden. Auf einem ausgebauten Pentium spielt es sich aber so überzeugend, daß zumindest Hobbyflieger und Modellflugfans gerne ihr Portemonnaie öffnen werden. Das Programm unterstützt eine Vielzahl von Spezial-Joysticks, und auch ein Headset für Virtual Reality kann angeschlossen werden.

Thomas

Flight Unlimited

Wertung: ★★

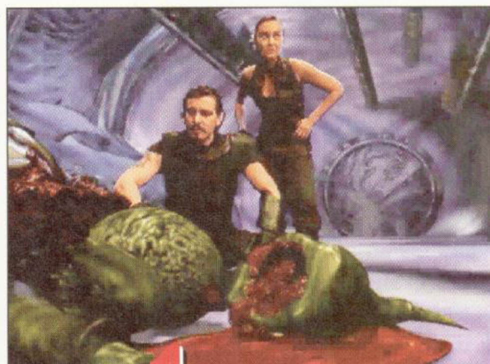
Grafik: ★★ Sound: ★★

Hersteller: Looking Glass,
Preis: 120 DM

Man möchte gar nicht wieder mit dem Fliegen aufhören. Definitiv die neue Referenz für Flugsimulationen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Na, wenigstens die Sonne scheint!



Mutig untersuchen Zak und Ari einige seltsame Hinterlassenschaften

Auf Kollisionskurs mit der Sonne

Was macht man, wenn man nur noch aus Gehirn besteht und keinen Körper mehr hat? Ganz einfach, man hüpft in eine Flugsonde, schwingt sich zum Chef auf und holt für seine Kollegen die Kastanien aus dem Feuer.

Die menschliche Natur ändert sich wirklich nicht. In ferner Zukunft dauert der interstellare Krieg gegen die Vakkar schon so lange, daß der Friedensvertrag mit dieser außerirdischen Rasse viele völlig überrascht. Und für Casey O'Bannon kommt der Frieden ein paar Minuten zu spät, denn während eines letzten Überraschungsangriffs der Vakkar müssen er und seine Crew das beschädigte Schiff aufgeben. Das letzte, woran sich der arme Casey erinnern kann, ist das riesige Trümmerstück, das sich seiner Überlebenskapsel mit unerhörter Geschwindigkeit nähert und aufprallt ... – danach: Dunkelheit.

Als Casey O'Bannon wieder zu sich kommt, hat sich einiges verändert: Der Krieg ist vorbei, er ist nicht mehr beim Militär – und er hat keinen Körper mehr! Der Aufprall des Wrackteils zerstörte seine Überlebenskapsel, und er wurde so schwer verletzt, daß nur noch sein Gehirn zu retten war. Das wurde in einer speziellen Überlebensbox an Versorgungsmechanismen angeschlossen und so am Leben erhalten.

Caseys alte Freunde Zack und Ari sorgen schließlich dafür, daß sein Gehirn an ein neuronales Interface angeschlossen wird. Mit Hilfe einer Kamera kann er wieder sehen, und eine Flugsonde versetzt ihn in die Lage, wieder unmittelbar in das Geschehen einzugreifen. An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Rolle von Casey und damit die unmittelbare Steuerung des Neurolinks.

Reine Kopfarbeit

Ari und Zack erzählen Casey von ihrem Plan, während des Krieges havarierte und verlassene Raumschiffe



Türschlösser sind die große Leidenschaft der Aliens

zu suchen und aufzubringen. Auch im Weltraum gilt nämlich das Seerecht, nach dem ein herrenloses Schiff inklusive Ladung demjenigen gehört, der es aufbringt und in den nächsten Hafen schleppt. Casey soll dabeisein und mittels seines Neurolinks die Kontrolle über die Flugsonde übernehmen. Schnell ist man sich einig, und die interstellare Schatzsuche kann beginnen.

Für den Spieler gestaltet sich das Abenteuer optisch als Blick auf das Interface, in dessen rechter oberer Ecke ein kleiner Monitor zeigt, was die Außenweltkamera aufnimmt. Der Rest der Fläche wird von verschiedenen Bedienelementen eingenommen, die mittels Mausklick manipuliert werden können. Von hier aus verfolgt man das Geschehen und kann an bestimmten Stellen aktiv eingreifen. Je nachdem, wie der Spieler agiert, blendet das Game eine entsprechende Sequenz ein, die entweder die Handlung weiter fortsetzt oder aber beendet.

Auf Schatzsuche im Weltraum

Mit Casey als vollwertigem Crew-Mitglied kann die Suche nach verlassenen Raumschiffen endlich losgehen.

Der Geist in der Maschine

Alles in allem ist "The Daedalus Encounter" ein wirklich sehenswerter interaktiver Film, der ausnehmend gut gemacht ist, einen nichtlinearen Handlungsablauf besitzt und mit witzigen Texten in saubersterSprachausgabe nicht geizt. Daß der Spieler in die Rolle einer hirngesteuerten Maschine schlüpft, ist eine Idee, die alles noch ein wenig realistischer erscheinen läßt. Schade ist nur, daß selbst Anfänger kaum länger als zwei, drei Tage brauchen werden, um das Game komplett durchzuspielen.

Heiner

Doch zeitigen die ersten Bestrebungen nicht den rechten Erfolg. Alles, was die drei zunächst finden, ist ein verlassener

Frachter, der jedoch bereits geplündert wurde. Vielleicht hat man ja an anderer Stelle mehr Glück, sagt man sich und begibt sich via Hypersprung in die neutrale Zone zwischen den ehemaligen Kriegsparteien. Unmittelbar nach dem Wiedereintritt in den Normalraum stößt das Schiff der drei mit einem gigantischen Raumer zusammen, der scheinbar herrenlos durch das Universum treibt. Ari und Zack werden bei diesem Zusammenstoß bewußtlos, und Casey bzw. der Spieler muß eingreifen und rechtzeitig die Notsysteme des Schiffs in Betrieb nehmen.

Schnell zeigt sich, daß an Bord des von der Rasse der Seti gebauten Schiffs einiges nicht stimmt. Der eingeschlagene Kurs führt direkt zu einem Zusammenstoß mit einer nahegelegenen Sonne. Und weil das Raumschiff der drei ohne fremde Hilfe nicht starten kann, muß das gigantische Setischiff durchsucht werden. Bei diesem Unternehmen fallen Caseys Flugsonde wichtige Aufgaben zu.



Auch in diesem Abenteuer sehen die Bösen gleich richtig böse aus

Spielfilm mit Puzzle-Einlagen

3D-Grafik ist momentan äußerst "in", und entsprechend oft wird sie verwendet. Insbesondere das neue Genre des "Interaktiven Films" bedient sich gern dieser Technik. Die Spieldesigner und Grafiker erschaffen Schauplätze, die als reale Filmbauten nicht machbar wären. So wartet auch dieser "Film" mit jeder Menge phantastischer Szenen auf, die qualitativ durchaus Hollywood-Qualität haben. Positiv ist hier besonders aufgefallen, daß das Einbetten der realen Schauspieler (Tia Carrere und Christian Bocher) in die gerenderten Szenen deutlich besser gelungen ist als bei den meisten anderen Games des Genres (keine häßlichen Blue-Screening-Ränder). ❑

hs



Sag mir, wieviel Sternlein stehen ...

The Daedalus Encounter

Wertung: ★

Grafik: ★ ★ Sound: ★ ★

Hersteller: Mechadeus,
Preis: 120 DM

Sehr viel Film und genug Spiel – Daedalus Encounter ist durchaus zu empfehlen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



Der Blickwinkel des Fahrers läßt fast schon so etwas wie Realität über den Bildschirm flimmern

Sturm auf die

SPIELFELD

Der ungekrönte Meister der Kriegssimulationen hat wieder zugeschlagen – und wie! Microprose bringt jetzt eine Panzerschlacht auf den Markt, die alles bisher Dagewesene deutlich übertrifft.

Across the Rhine heißt eine neue Panzerschlachtsimulation von Microprose. Sie bietet das, was andere bisher vergeblich versucht haben, nämlich Action und Strategie, vereinigt in einem Multitasking-System. Genauer gesagt: Man spielt in drei Fenstern gleichzeitig.

Am wichtigsten ist natürlich das Fenster mit der Action. Dort kann der Spieler direkt in den Panzer steigen und die Rolle des Kommandanten oder eines Richtschützen übernehmen. Auf offenem Gelände ist die Sache ja noch einigermaßen einfach, aber wehe, es soll mal eine Brücke überquert werden. Da muß der tonnenschwere Koloß mit viel Fingerspitzengefühl hinüberdirigiert werden.



Ein Orden ist fällig

Einfacher ist es da schon, am Fluß entlangzufahren und eine Furt zu suchen. Die taktische Karte zeigt, daß der Feind direkt hinter dem Hügel stehen muß, die Einheit geht in Kampfstellung und spurtet gemeinsam über den letzten Hügel. Da steht ein ganzer Konvoi wie auf dem Präsentierteller. Feuer aus allen Rohren.



Klein, aber oho: Mit wenigen Schaltern wird das Spiel gesteuert

Die ersten Lkw brennen. Schnell werden drei Fahrzeuge aus dem Verband ausgegliedert, die den Rest erledigen. Der Hauptteil des Verbands begibt sich auf die Jagd nach ein paar Königstiger-Panzern. Plötzlich kommt aus einem nahegelegenen Waldstück Geschützfeuer. Eine PAK belegt den eigenen Panzer mit Sperrfeuer. Volltreffer! Alles vorbei.

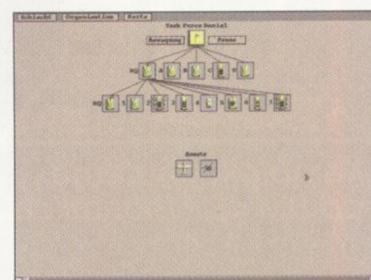
So ungefähr erlebt man die ersten Schlachten von Across the Rhine. Damit der Überblick nicht verlorengeht, stehen zwei taktische Karten zur Verfügung – einmal die Gesamtansicht des Schlachtfelds und zum zweiten der Blick auf das direkte Umfeld des eigenen Führungspanzers. Die anderen Kompanien geben dazu noch jeweils Meldungen über ihre derzeitigen Aktivitäten.

Das Szenario beginnt 1944 mit der Landung der Alliierten in der Normandie und endet mit der Kapitulation der Deutschen im Jahre 1945. Natürlich ist der Weg nicht unbedingt historisch vorgegeben. In einem "What-If-Scenario" kann es genausogut vorkommen, daß die deutschen Truppen die Alliierten wieder in den Kanal zurückwerfen. Doch auch im sehr genau recherchierten historischen Ablauf bleibt die Spannung erhalten. Dafür sorgt die Aufsplittung des Szenarios in einzelne Schlachten. Gespielt werden können beide Seiten, sowohl die Amerikaner als auch die Deutschen. Der Schwierigkeitsgrad ist vom einfachen Action-Modus bis zur



Auf dieser Karte kann man sein Vorankommen genau verfolgen

absoluten Realitätsnähe frei einstellbar. So können Experten gegen Eliteeinheiten mit limitiertem Treibstoff und begrenzter Munition antreten, während Anfänger erst mal im Unverwundbarkeitsmodus gefahrlos das Fahren und Schießen üben. Im Campaign-Modus kann der Spieler auch befördert werden, was direkten Einfluß auf die Zahl



Vor der Schlacht kann man seine Truppen noch einmal inspizieren

und Art der ihm unterstellten Truppen hat. So bleibt das Game auch nach Wochen noch interessant.

Technisch geht Microprose mit der Simulation neue Wege. Das Multitasking-System, auf dem in Echtzeit gespielt wird, bringt eine völlig neue tak-

Den längsten Tag erleben

Keine Frage, Across the Rhine gehört zur Elite der strategischen Kriegsspiele. Das Multitasking-System, mit dem man in mehreren Menüs gleichzeitig spielen kann, ist wegweisend für Folgeprodukte. Die Mischung aus Action und Strategie ist gelungen, und das Drumherum wurde stimmig aufbereitet. Einziges Handicap sind die hohen Anforderungen an die Rechnerleistung, die eigentlich nur Pentium-Besitzer in den Genuß des vollen Spielvergnügens bringen.

Vor allem ist Across the Rhine realistisch genug, daß ein Volltreffer des Gegners ausreicht, um den eigenen Panzer in die Luft zu jagen. Das erhöht den Realitätsgrad ungemein.

Marcus

Der Hauptscreen: Ein Multitasking-System sorgt für Überblick



eRheinfestung

tische Variante. Die Windows-ähnlichen Fenster sind fast frei konfigurierbar, so daß alles nach Geschmack eingestellt werden kann. Wer nicht so auf die Action steht, sondern eher den strategischen Teil bevorzugt, der kann seine Panzer im Autopiloten-Modus fahren lassen und die Truppen auf dem Schlachtfeld dirigieren. Richtig Laune macht es aber erst, wenn alles zusammen gespielt wird. Ein eigener Battle-Builder ist übrigens im Programm mit eingebaut.

Das Game unterstützt nahezu jede Grafikauflösung und fast jede Soundkarte. Einziges Handicap des neuen Microprose-Systems: Ein schneller Rechner muß schon ran. Selbst bei einem 486DX2/66 sollten 16 MB RAM vorhanden sein, und immer noch bleibt das Bild stellenweise eingefroren. Erst auf einem Pentium geht die Luzi volles Programm ab. Immerhin 20 verschiedene Panzertypen können selbst gesteuert werden. Im Spiel tauchen auf Gegnerseite aber noch wesentlich mehr Modelle auf.



Nach dem Sieg ist erst mal ein Gruppenfoto angesagt

Auf genreübliche Optionen, zum Beispiel einen Campaign- und Einzelschlachtmodus, hat Microprose natürlich nicht verzichtet. Alles in allem ist Across the Rhine ein Spiel für waschechte Strategen, die nebenbei noch ein wenig über die letzten Kriegstage lernen möchten. ❑

cus

Across the Rhine

Wertung:



Grafik:



Sound:



Hersteller: Microprose,
Preis: 140 DM

Das neue Referenzspiel in Sachen strategische Action-Simulation. Obwohl vom Thema her zwiespältig, sollte man es nicht auslassen

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Blau oder Grau?

Wie hätten die Südstaaten-Generäle wohl vorgehen sollen, um den großen amerikanischen Bürgerkrieg zu gewinnen? In Empires neuester Simulation AMERIKA 1861–1865 kann man das selbst einmal ausprobieren.

SPIELFELD

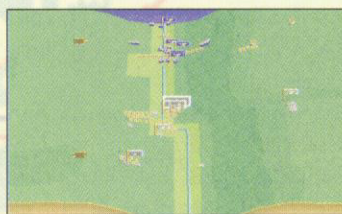
Der große amerikanische Bürgerkrieg ist das Thema eines neuen Spiels für Hobbystrategen. **Amerika 1861–1865** setzt genau eine Nacht vor Beginn der ersten Kriegshandlungen an. Der Spieler kann sich aussuchen, ob er die Blauen (Norden) oder die Grauen (Süden) anführen will. Jede der Seiten genießt individuelle Vorteile, und man kann von einem ausgewogenen Startverhältnis sprechen.

Im weiteren Spielverlauf ist zunächst einmal der "City Mode" von Bedeutung, in dem die Logistik des Bürgerkriegs geregelt wird. Es geht um das geschickte Anwerben und Verschieben von Truppenteilen, das Befestigen von wichtigen Städten, den Aufbau eines Schienen- und Seewegenetzes und das Erobern taktisch wichtiger Ortschaften. Jede Stadt auf der eigenen Seite kann ausgewählt werden, und Leuchtbalken informieren über ihre Ressourcen und Produktionskapazitäten. Da Amerika ziemlich groß ist und weil vier Jahre eine lange Zeit sind, sollte man dieser Phase gebührende Beachtung schenken, auch wenn die Action im Felde noch so sehr lockt.

Weil man im Spiel das Verhalten jedes einzelnen Bataillons einzeln festlegen kann, sollte man Buch darüber führen, welcher General mit welchem Trupp Männer gerade wo steht, sonst verliert man ruckzuck den Überblick. Nachdem die geschäftlichen Dinge geregelt sind, kann man dem Gegner dann auch zeigen, wie man selbst sich den "American Way of Life" vorstellt.



Hier ist die Entscheidung fast gefallen



Mit kleinen Schritten kann man sich direkt ins Geschehen hineinzoomen



Die Auseinandersetzungen laufen in Echtzeit



Die offene Feldschlacht will genau geplant sein

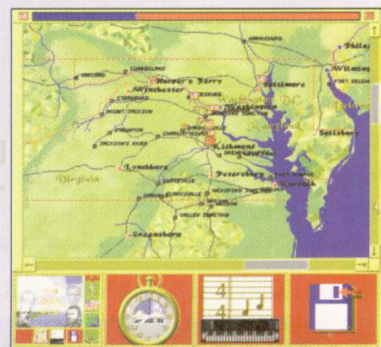
Rebel Yell

Im "Troop Mode" geht es richtig zur Sache. Jede Einheit wird durch eine Fahne auf der Landkarte dargestellt. Nach Anklicken einer solchen Fahne erhält man genaue Informationen über Mannstärke und Zustand der Einheit, und man kann Befehle erteilen. Kleinere Einheiten können zu großen Armeen gruppiert werden, oder es werden Generäle nach Belieben eingesetzt und gefeuert, und über ein Aktionsmenü erteilt man Befehle zum Angriff, Rückzug oder zur Verteidigung.

Kommt es zu einer Schlacht, stoppt das Programm und fragt, ob man das Ergebnis des Kampfs anhand der relativen Stärke berechnet haben möchte oder lieber selbst als Stratege in die Kampfhandlung eingreifen möchte. Im zweiten Fall wird von der Kartenansicht auf die dreidimensionale Darstellung des Schlachtfelds umgeschaltet, auf dem die Truppen in Echtzeit befehligt werden. Je nach eingestelltem Realitätsgrad spielen Geländebeschaffenheit, Zustand der Soldaten und Fähigkeiten der Regimentsführer eine Rolle beim Ausgang der Gefechte. Das Geschehen sieht mächtig beeindruckend aus, spielt sich aber sehr träge und sollte nur bei wirklich entscheidenden Schlachten eingesetzt werden.

Ein Problem ist allerdings das genaue Verteilen von Befehlen. Der großen Karte fehlen einfach 2–3 Zoomstufen. Oftmals kann man einer 50.000-Mann-Armee keine Order geben, weil das kleine Einheitenfähnchen von einem anderen überdeckt wird. Nichtsdestotrotz werden Strategiefans von dem Game begeistert sein, denn hier wurde wirklich Gigantomanie betrieben. Wer der künstlichen Intelligenz des Computergegners nicht traut, kann übrigens auch über Modem oder Netzwerk gegen einen menschlichen Gegner antreten. ❑

tom



Die Fahnen an der Grenzlinie zwischen Nord- und Südstaaten symbolisieren die zusammengezogenen Truppenverbände

Erlebte Geschichte

"Amerika" ist ein Paradebeispiel dafür, mit welcher Akribie für Kriegs- und Strategiespiele recherchiert wird. Nahezu jeder Ort, jeder Kommandant und jede Schlacht wurde historisch korrekt erfaßt. Weil der amerikanische Bürgerkrieg hierzulande jedoch eine im Detail ziemlich unbekannte Epoche ist, findet man sich unter Umständen nicht so gut zurecht. Erfreulicherweise findet sich aber auf der CD ein ausführliches Lexikon, in dem alle relevanten Fakten über den Konflikt nachgelesen werden können. Weiteres Material zum Thema findet man in "Onkel Toms Hütte", "Vom Winde verweht" und "Der Burgerkrieg" von Ronald McDonald. *Thomas*

Amerika 1861–1865

Wertung:



Grafik: 

Sound: 

Hersteller: Empire Interactive,
Preis: 100,00 DM

Das sehr aufwendig gestaltete und historisch exakte Strategiespiel ist rundum spannend getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Alle 3 Monate ASM special – ist doch klar!





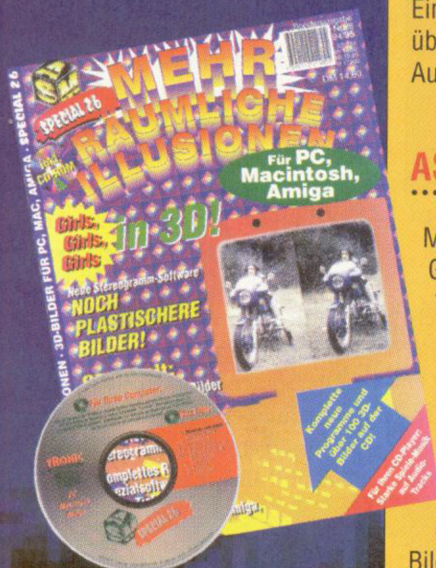
ASM Special 28

In der aktuellen Ausgabe finden Sie über 50 ausgewählte und getestete Spiele aus der Shareware-Szene: Adventures, Rollenspiele, Jump'n'Runs, 3D-Shoot'em-Ups, Strategiespiele und Simulationen.
Dazu: Sinclair Spectrum und Atari 800 – mit Emulatoren für den PC und alten Originalspielen. Und last not least: die schönsten aktuellen Werbe- und Promotion-Spiele! Beschreibungen und Tips sind im Heft, die Programme finden sich auf der CD. Wie immer mit tollen Audiotracks ...



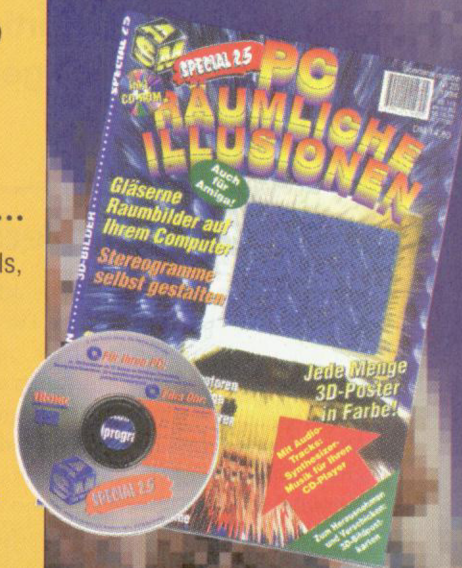
ASM Special 27

Das Blue Byte Spiele-Phänomen
"Der Mond von Chromos" als Special-Version auf der CD.
Alle Stories – alle Facts!
Ein unbedingtes Muß für alle Blue-Byte-Fans !! Auf der CD über eine halbe Stunde tolle Synthesizermusik für den Audio-CD-Player.



ASM Special 26

Mehr Raum-Illusionen für PC, Macintosh und Amiga. Girls, Girls, Girls in 3D. Komplette neue Programme und über 100 3D-Bilder auf der CD.



ASM Special 25

Räumliche Illusionen auch für Amiga. Stereogramme selbst gestalten, Stereogramme am Computer erleben! Jede Menge 3D-Poster in Farbe, inklusive 3D-Bildpostkarten.

ASM Special 24 – ist leider schon ausverkauft!
ASM Special 25, 26, 27 und 28 nur solange Vorrat reicht!

BESTELLEN SIE NOCH HEUTE!





zu je 14,80 DM
inkl. CD-ROM

TRONIC VERLAG GMBH & CO.KG

PC Spiel und ASM Special erscheinen im TRONIC-Verlag, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, Tel.: 0 56 51/97 96 18, Fax: 0 56 51/97 96 44

Bitte benutzen Sie die Bestellkarte im Heft



Eine hübsche Trauerfeier ohne Leiche, ...

Schweine im Weltall

SPIELFELD

Die Vision, daß in nicht allzu ferner Zukunft Großkonzerne das Sagen haben werden, ist nicht neu. Auch im jüngsten Grafik-Adventure von Domark wird von derartigen Parteien mit harten Bandagen gegeneinander gekämpft.

Gut gedacht – schlecht gemacht

Schade, Domark: Ich finde, das war nichts. Dabei hat "Orion Conspiracy" bestimmt Qualitäten. Die Adventure-Elemente sind gut, die Story ist ausgeklügelt genug, um lange Rätselnächte zu versprechen. Trotzdem bleibt nur der "Daumen runter", denn das Drumherum ist zu großen Teilen gräßlich. Wie kann man nur die Texte so herunterleiern wie in der deutschen Sprachausgabe? Das hört sich ja an wie "Sein oder Nichtsein", gegeben von der Kleinkleckersdorfer Bauernbühne! Und die mißlungene Steuerung wird sicher nicht nur mich wütend machen. Umständliche Programmierung und zur Super-Grafik Kompositionen wie aus dem Katzenkörbchen machen das Bild komplett. Und das ist nicht schmeichelhaft.

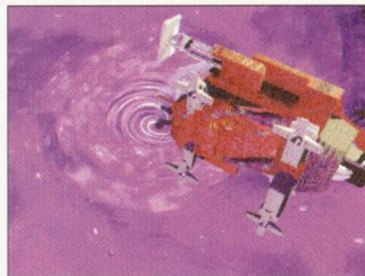
Jürgen



Das Menü-system funktio-niert, der Mauszei-ger nicht so ganz

Es geschieht weitab von der Erde. Mitten im Weltraum, ganz in der Nähe eines mysteriösen Schwarzen Lochs, befindet sich eine Forschungsstation mit Namen "Cerberus". Dort werden im Auftrag des Konzerns Kobayashi streng geheime Forschungen betrieben.

Eines Tages versagt der Satellit, der das Schwarze Loch beobachten soll, und ein Techniker der Station wird mit seinem "Scout" (einem durch Roboterarme unterstützten Kleinstraumschiff) losgeschickt, um Reparaturen durchzuführen. Doch Danny McCormack – so der Name des Technikers – hat Pech, eine Explosion schleudert ihn und seinen "Scout" in die Strudel des schwarzen Lochs, aus denen er sich nicht mehr befreien kann. War es aber wirklich ein Unfall?



... die derweil in Richtung Unendlichkeit fliegt

In **Orion Conspiracy** von Domark übernimmt der Spieler den Part von Dannys Vater, Devlin McCormack. Der hat für kurze Zeit die Berechtigung erhalten, sich anläßlich einer Gedenkfeier für seinen Sohn auf der Forschungsstation aufzuhalten. Er traut den offiziellen Stellungnahmen zum Todesfall jedoch nicht und fängt an, auf eigene Faust Nachforschungen zu betreiben.

Das von Domark als "filmreifes Grafik-Abenteuer mit ausgereifter Science-fiction-Story" beschriebene Game könnte eigentlich ein echter Renner sein. Der Zusatz "Das ist Kino auf dem PC!" ist allerdings schon ein wenig dick aufgetragen. Die Intro-Grafiken halten zwar beinahe das Versprechen, das Spiel selbst dagegen präsentiert sich eher konventionell. SVGA-Grafik ist nichts Außerordentliches mehr, Sprachausgabe und (zugegeben!) äußerst schöne Filmsequenzen zwischendurch machen auch noch keinen Hit.

Das eigentliche Spiel bietet Standard-Adventure-Qualitäten mit Auswahlfragen. Das ist nicht so spannend, wie man hoffen möchte. Überdies führt sich der Mauszeiger häufig wie eine Diva auf. Bis man endlich die richtige Stelle trifft, vergehen ruckelige Sekunden. Da nützt es wenig, daß alle Gegenstände und Personen, die von Wichtigkeit sind, im unteren Bildbereich ein kleines Grafikmenü zugewiesen bekommen, in dem die folgenden Aktionen ausgewählt werden können. Zwar kann man auch mit Hilfe von Tastenkombinationen oder einem Joystick steuern, aber das wäre – ehrlich gesagt – noch umständlicher.

Und der Sound ist nun wirklich kein Glanzstück. Abgesehen vom musikalischen Wert, über den man streiten darf, wird die Sprachausgabe in einer Weise überlagert, daß man zu Anfang kaum etwas vom Geschehen mitbekommt. Leider läßt sich die Musik auch erst im Spiel abschalten, und im Intro hat man deshalb nur die Chance, den Ton völlig abzuklemmen.

Die Sprachausgabe ist gleichfalls als mißlungen zu bezeichnen. Allzu lieblos agieren die deutschen Sprecher, und alles in allem trägt das ein gutes Stück dazu bei, daß der mögliche Abenteuerspaß sich niemals richtig entwickelt. ❑

jb

Orion Conspiracy

Wertung:

Grafik:  

Sound: 

Hersteller: Domark,
Preis: 119,95 DM

Um Adventure-Freunde anzusprechen, muß etwas mehr geboten werden

getestet auf: Gateway 2000 P5/100



BAZAR

... wo man die tollen Angebote findet!





Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin aus dem neuen Kino-Film "Generations".

35,00

Star-Trek-Communicator
als Metal-Pin. Gehört zum unbedingten Outfit jedes Star-Trek-Fans.

39,00

Schlüsselanhänger



mit je 8 Sounds aus der Serie "Star Trek – The Next Generation" (rechts) oder "Star Trek Original" (links). Jede Taste verbirgt einen neuen Klang. Den Schlüsselanhänger gibt es in 2 Ausführungen mit Sounds aus der Originalserie oder aus der Serie "Next Generations". Lieferung inkl. Batterien



Communicator als Schlüsselanhänger. Beim Öffnen des Communicators ertönt der Originalton

24,95

!!! Jetzt auch bei uns !!!
Star-Trek-Uniformen



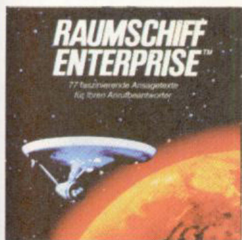
Star Trek Classic Uniform Shirt (Größen: S,M,L, auch in den Farben gold und blau lieferbar)

88,00



Next Generation Deluxe Uniform Shirt inkl. Communicator (Größen: S,M,L, auch in den Farben rot und blau lieferbar)

110,00



"... Spock, bitte melden!" Die Anrufbeantworter-CD für alle Star-Trek-Fans. 77 faszinierende Ansagetexte.

29,95

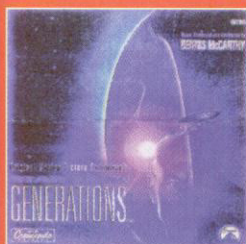
Star-Trek-Sound-Effects

31,95



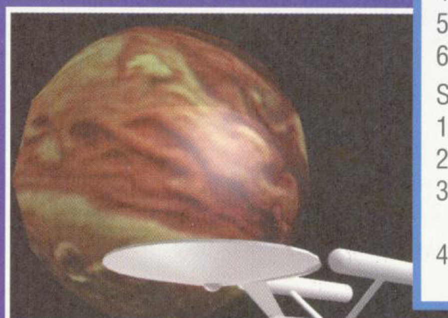
69 Sound-Effects aus den Original-TV-Serien, ideal zum Samplen

Star Trek Generation



Original Soundtrack zum neuesten Kinofilm, der bei uns ab 09.02.95 zu sehen ist.

34,95



Star-Trek – The Demo Shareware Diskette (3,5")

Demo features:
1. Sprachausgaben
2. Animationen
3. kleines Ballerspiel
4. Infos zu Star Trek
5. Infos zu Voyager
6. Fragen zum Star-Trek-Quiz

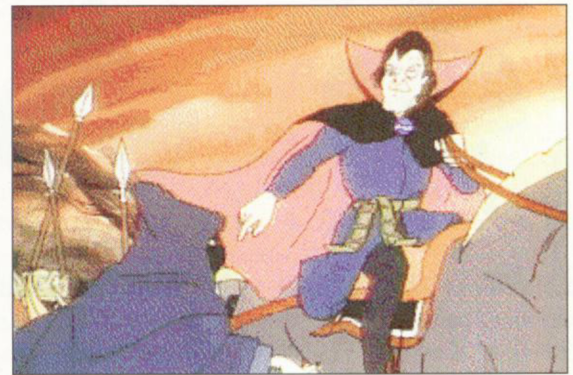
Systemvoraussetzung:
1. 386 oder höherer PC
2. VGA-Karte
3. SoundBlaster oder 100% kompatible
4. Festplatte

30,00

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ **05651/9796-18**

Bruderzwist


Torlok ist auf der bösen Seite der Macht

Es waren zwei Königskinder, die hatten einander so lieb ... – Die ersten Zeilen des bekannten Volkslieds treffen leider nicht auf die beiden Brüder Mobus und Torlok aus dem interaktiven Grafikadventure KINGDOM – THE FAR REACHES zu. Eher das Gegenteil ist der Fall, und das alles nur des schnöden Mammons wegen.

SPIELFELD

Das Spiele-Label Interplay bringt sich nicht nur durch lange Ankündigungszeiten (à la *Stonekeep*) ins Gespräch, sondern zeichnet sich in der Regel auch durch gute, professionell entwickelte Spiele aus. Das neueste Produkt ist ein interaktives Grafikadventure mit dem Titel **Kingdom – The Far Reaches**.

In längst vergangenen Tagen herrschten die Könige von Argent über das Land. Sie herrschten von ihrer Zitadelle in Alkatesch aus mit unerreichter Weisheit, doch konnte ihre ganze Weisheit nicht verhindern, daß das Land dem Untergang geweiht war. Damit erworbenes Wissen und Können nicht in Vergessenheit gerieten, gründeten die Könige von Argent die Runde der Magier, dem die weisen Männer und Frauen aus den fünf Königreichen des Landes angehörten, und lehrten sie zahlreiche Fähigkeiten und Magien. Als ihre Macht zu schwinden begann, sollte ein Weiser auserwählt werden, der die "Hand" bekommen würde, ein Amulett, Quelle und Zentrum aller Magie, das seinem Träger eine alles überragende Macht bescherte.


Das kalte Feuer läßt sich nicht ohne weiteres mitnehmen


Der weise Daelon hält allerlei Gaben für Lethan bereit

Zwei Brüder, Morbus und Torlok, beide Meister auf dem Gebiet der Magie, rangen um die Gunst der Weisen. Torlok unterlag und sann auf Rache. Er gab alles Gute in sich auf und sammelte die dunklen Mächte in Shadoan. Am Tag der Wahl Mobus' zum Obermagier überfielen Torloks Männer die Stadt. Doch sein Bemühen, das Amulett in die Hand zu bekommen, schlug fehl, denn Mobus zerbrach den Talisman in fünf Teile und ließ sie von einem Anhänger verbergen.

Daraufhin wurden alle Angehörigen des Volkes getötet. Nur das kleine Mädchen Cheron und der Magier Daelon überlebten das Massaker. Jahre gingen ins Land, und Cheron heiratete und bekam einen Sohn: Lethan. Von Daelon ließ sie Lethan als Lehrling ausbilden, damit er eines Tages die "Hand" wieder zusammenfügen könne. Doch immer noch mußten sie Torlok fürchten ...


Dieser See hat heilende Wirkung

Als Spieler kann man die Rolle des Lehrlings oder Meisters wählen, was unterschiedliche Schwierigkeitsgrade bedeutet. Auf dem Spielfeld selbst schaltet man zwischen Handlungs- und Kartenbildschirm hin und her, je nachdem, was man gerade machen möchte. Im gesamten Game gibt es keine Textausgabe, alles Wichtige erfährt man in Bild und Ton in englischer Sprache, was leider in keiner Weise überzeugen kann. Die Bedienung läuft einfach über die Maus ab, mit deren Hilfe entweder Reisen angetreten oder Gegenstände aufgenommen werden können.

Laut Hersteller genügt ein 386er, um das Abenteuer mitzuerleben. Um jedoch eine ruckelfreie Darstellung zu ermöglichen, sollte es schon ein 486er sein. Ansonsten stellt Kingdom tatsächlich keine großen Ansprüche. Bis auf die Konfigurations- und die Save-Datei, die auf der Festplatte untergebracht werden, läuft das Spiel komplett von der CD. ❑

vb

Königreich der Nuschler

Alles in allem bietet Kingdom – The Far Reaches nur Schmalkost für Adventure-Freunde. Können Grafik und Sound zumindest noch zum Teil überzeugen, bleibt die englische Sprachausgabe leider total auf der Strecke. Die Sprecher der einzelnen Spielfiguren nuscheln zum Teil so stark, daß selbst bei fünfmaligem Hinhören kaum etwas zu verstehen ist. Und da es hier keine Möglichkeit gibt, Texte einzublenden, irrt man stellenweise völlig planlos durch die Gegend. Die Geschichte ist ganz hübsch, verdient allein aber auch keinen Stern. *Vera*

Kingdom – The Far Reaches

Wertung: 

Grafik:  **Sound:** 

Hersteller: Interplay,
Preis: 119,95 DM

Schade, daß eine nette Story durch stümperhafte Sprachausgabe als Spiel so in den Sand gesetzt wurde

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

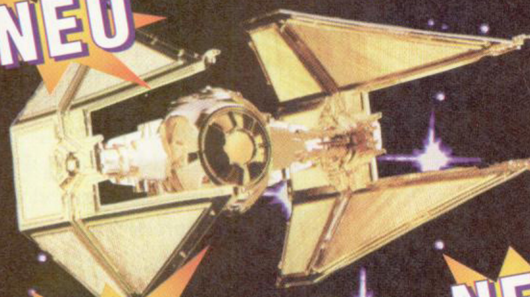
ASM BAZAR
... wo man die tollen Angebote findet!

Klingon Bird of Prey
NEU
49,95



Enterprise Excelsior

Tie Fighter
Farbe: gold (Limited Edition)
NEU



39,95

B-Wing-Fighter
Farbe: gold
(Limited Edition)



NEU
34,95



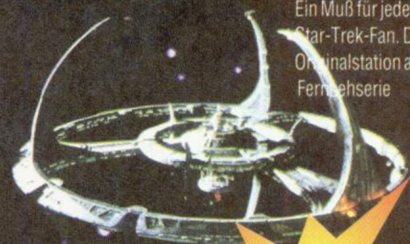
Enterprise 1701-A
Enterprise 1701-D
je 49,95

Battle of Hoth Action Scene



NEU
49,95

Deep-Space-Nine-Station
Ein Muß für jeden Star-Trek-Fan. Die Originalstation aus der Fernsehserie



59,95

Star-Wars-Destroyer
des Imperiums als beliebtes Klebemodell

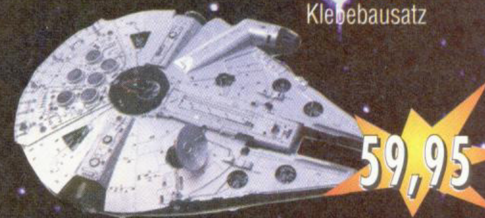


49,95

Star-Trek-3-Teile-Pack
Klingonen-, Ferengi- und Romulaner-Kampfschiff zusammen nur
54,95

X-Wing-Fighter
Maßstabgetreue Nachbildungen als Klebemodelle
37,95

Millennium Falcon
supergroßer Klebebausatz



59,95

TIE Interceptor



27,95
als Snap-Bausatz für

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ **05651/9796-18**



Der Hauptbildschirm: Jede Figur steht für eine Aktion

Was macht der Sternenimperator, wenn ihm die Nachbarn nicht gefallen? Er rüstet auf. Woraufhin dann auch seine Nachbarn aufrüsten. Was zur Folge hat, daß der Imperator entrüstet aufrüstet. Und so weiter ...

Mensch, laß das!

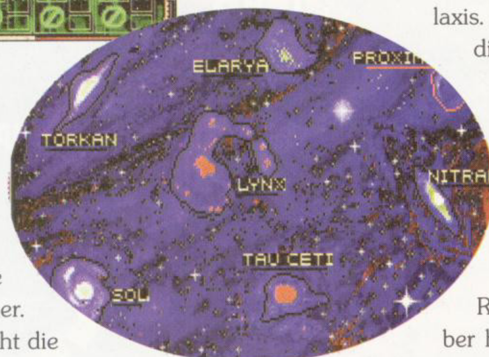
SPIELFELD



Ein Planet wurde erobert

NEOs neuestes Werk **Dark Universe** beleuchtet die ewige Geschichte von Gut und Böse mal von der anderen Seite her. Ausnahmsweise sind es nicht die "armen Terraner", die sich zur Wehr setzen müssen, sondern Außerirdische, denen die Erdlinge das Leben verdammt schwer machen. Also gibt es für den großen Anführer der "Extraterrestrians" nur noch ein Ziel: Sein eigenes Reich so ausbauen, daß nichts und niemand auf die Idee kommt, es annektieren zu wollen. Keine leichte Aufgabe!

Dark Universe ist ein reines Strategiespiel ohne Fremdelemente. Der Spieler übernimmt die Rolle des Alien-Anführers und koordiniert so sämtliche Aktivitäten der Fremdrasse. Begonnen wird allerdings bei nahezu Null, denn zu Beginn des Spiels besitzt man praktisch gar nichts.



Wo soll's denn hingehen?

Der Computer übernimmt die Rolle des terranischen Imperiums und beginnt sofort mit Aktionen im Stile von "Überfallen, Annektieren, Ausbeuten". Um sich gegen diesen Gegner zu behaupten, braucht man mehrere Dinge: Rohstoffe, Raumschiffe und Produktionsstätten. Die Rohstoffe finden sich auf den umliegenden Planeten der eigenen Galaxis. Aufgeteilt sind sie in die Kategorien A, B und C. Um Produktionsstätten zu errichten, benötigt man verschiedene Anteile aller Ressourcen. Jedoch besitzt man am Anfang nur ein Raumschiff, das darüber hinaus auch nur über begrenzte Ladekapazität verfügt. Das weitere Vorgehen zeichnet sich ab: Man sucht sich einen geeigneten Planeten in der Umgebung, der über alle Ressourcen verfügt, bestückt ihn mit einer Basis und errichtet Minen, um Rohstoffe zu fördern. Die Rohstoffe bringt man heim und läßt dort Produktionsstätten und Energieerzeuger bauen, die man wieder auf den neuen Planeten schafft. Nach einer gewissen (nicht gerade kurzen) Zeit verfügt man schließlich über genug Rohstoffe, um Raumschiffe zu bauen oder neue Typen zu entwickeln, Verbesserungen für die vorhandene Ausrüstung erforschen zu lassen oder Raumflotten aufzustellen. Ziel des Spiels ist es, entweder den gegnerischen Hauptplaneten zu besetzen oder die gegnerische Flotte zu schlagen bzw. den gegnerischen Anführer zu fangen. Das kann dauern, oder der Computergegner erreicht selbst eines dieser Ziele und beendet das Spiel als Sieger.

Dark Universe ist grafisch weder opulent noch mager, es entspricht eigentlich dem Durchschnitt, dasselbe gilt für den Sound und die Musik.

Das Gameplay an sich ist trotzdem gut. Allerdings ist die Aufgabenstellung nicht einfach, und gleich zu Anfang verlangt das Game vom Spieler jede Menge Geduld. Da jeder Zug erst dann abgeschlossen ist, wenn man auf den "Schaltknopf" für "Weiter" klickt, dauert allein das Erobern eines neuen Planeten schon ziemlich lange. Hier hätte man Szenarien vorgeben sollen, um Ungeduldigen etwas zum Knobeln zu geben.

Wie bei fast allen Strategiespielen stellt sich langanhaltender Spaß erst nach einer Zeit ein, wenn man mit der Welt des Spiels und den verschiedenen Bedienungselementen hinreichend vertraut ist. Man sollte also gehörig Zeit mitbringen, wenn man an Dark Universe Freude haben will. ❑

jb

Eins von Tausend

Dark Universe hat mich vom Spiel her schon überzeugt. Trotzdem wurden meine Erwartungen ein wenig enttäuscht. Das ganze sieht nämlich in meinen Augen ein wenig zu hausbacken aus. Das Spiel hätte schon zwei Jahre früher herauskommen müssen, um grafisch ein Renner zu werden. Etwas mehr Optik hätte Dark Universe durchaus gut zu Gesicht gestanden. Daß NEO in dieser Beziehung noch mehr drauf hat, beweisen Spiele wie *Whale's Voyage*.

Jürgen

Dark Universe

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: NEO,
Preis: 119,95 DM

Eine uralte Spielidee wurde aufs Neue gelungen umgesetzt

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

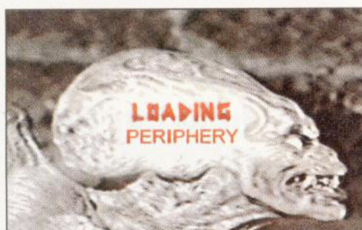
Cyber-Klon der Klone

Die Klone rollen durchs Land: Nichtindizierte Doom-Nachfolger saugen am Erfolg der populären 3D-Engine. Und BLOOD WINGS versetzt uns sogar in den Cyberspace.

Gerade erst sind vom Doom-Hersteller id eine ganze Reihe von Nachfolgeprodukten angekündigt worden, und bei den ehemaligen Partnern von Apogee steht sogar Duke Nukem auf der 3D-Liste. Die Konkurrenz aber ist noch schneller und schlachtet den 3D-Boom weidlich aus. Der Klon der Klone ist bisher eindeutig *Dark Forces*, die Krieg-der-Sterne-Inszenierung aus dem Haus LucasArts, die immerhin durch eine eigenständige Story überzeugen konnte. So etwas wie Eigenständigkeit versucht übrigens auch das Produkt unter Beweis zu stellen, von dem hier die Rede sein soll: **Blood Wings: Pumpkinheads Revenge**.

Hersteller Electronic Arts versucht das vor allem durch das Design zu erreichen. Die Labyrinthgänge sind dunkel, die Aliens Giger-like, und die Soundeffekte gleichen einem Trip durchs Psychedelische. Spielerisch bewegt man sich aber auf gewohntem Niveau: Gegenstände werden gefunden und benutzt, z.B. um Türen zu öffnen oder Geheimgänge zu entdecken. Dann gibt es da noch ein Reagenzgläschen zur Linken mit einer Lebensenergieanzeige (rot) und gleich daneben ein grünes Röhrchen, das den Munitionsstand der magischen Waffen anzeigt.

Ja, magisch geht es zu in Blood Wings. Energieböllchen und Elektroschocker dürfen auf die Mutanten abgefeuert werden. Aber das war's dann auch. Mehr Neues gibt es in der Story nicht zu entdecken. Doch halt: Es gibt noch den Trip in den Cyberspace ...



Giger-like: die Monster im Standbild

Wohl einmalig in Spielen dieser Art gestaltet sich das Ableben der Mutantengegner: Seufzen sie dahin, verschwinden sie anschließend in einem schwarzen Loch im Boden (!), und die Spielfigur darf hinterherhüpfen. Tut sie es, erfährt man endlich den Grund, warum Blood Wings nicht auf drei Disketten, sondern auf einer CD ausgeliefert wird. Das schwarze Loch erweist sich als Ausgangspunkt für den Trip durch einen geheimnisvollen Cyberspace, der in Full-Screen-Animation über den Bildschirm huscht und ein wenig an eines der neueren Pink-Floyd-Videos erinnert.

Der kurvige Flug durch die bläulichroten Materiestrukturen hat aber neben dem optischen Reiz durchaus noch einen Spielsinn. Eine kleine Hand kann per Stick, Maus oder Tastatur über den Schirm geklickt werden. Und das nicht etwa, um die Richtung des Fluges zu beeinflussen (das geschieht per "Autopilot"), sondern um die Kristalle anzuklicken, die zuweilen am Wegesrand vorbeirauschen. Fängt man sie, erhöht man die eigenen Energievorräte. Doch so nett diese Option zunächst erscheint, so langweilig wird sie auf Dauer im Spiel. Für ein paar Kristalle bei jedem toten Gegner 30 Sekunden herumirren – wer will das schon?



Bedingt gruselig: der Angriff der Kürbis-Mutanten

Und auf der Oberfläche, in den dunklen Gängen, herrscht das gewohnte Ballerbild. Sonderlich abwechslungsreich ist das nicht, auch wenn ein paar Rätsel und ein paar nette Grafik-Gags das Spiel auflokkern. Blood Wings spielt sich so flügellahm wie kaum ein anderer Doom-Klon und bringt es nicht mal fertig, auf Full-Screen-Darstellung zu zoomen. ❑

msu



Cyberspacig: die Reise durchs Totenreich der Monster

Löchriges Vergnügen

Mußte dafür wirklich eine CD herhalten? Als Sharewarespiel für 30 DM Registrierungsgebühr hätte sich die Anschaffung ja gerade noch gelohnt; so aber versinkt der Spielspaß samt der Kürbismutanten schnell in den schwarzen Löchern, die sich allerorten auftun. Ein schwacher Abglanz eines großen Spiels – mehr ist Blood Wings wirklich nicht.

Michael

Pumpkinheads Revenge

Wertung:

Grafik: | Sound:

Hersteller: Electronic Arts,
Preis: ca. 100 DM

Eine Wurzelbehandlung beim Zahnarzt ist aufregender

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Jet-Sim in zweiter Instanz

Woran erkennt man mit tödlicher Sicherheit einen Flugsimulator? Irgendwo im Titel kommt das Wort "Strike" vor. Und so ist auch NAVY STRIKE von Microprose ein Flugsimulator.

Strategen mit Hang zum Fliegen sind bei einem neuen Produkt von Microprose in erster Linie gefragt. Primäre Aufgabe des Spielers ist es nämlich, einen Flugzeugträger zu befehligen. In drei Szenarien (Libyen, Golf, Chinesisches Meer) steht vor allem die Einsatzplanung auf dem Programm. Klar, daß es in den Regionen ordentlich kriselt und daß eine Menge weiterer Unruhe zu erwarten ist.

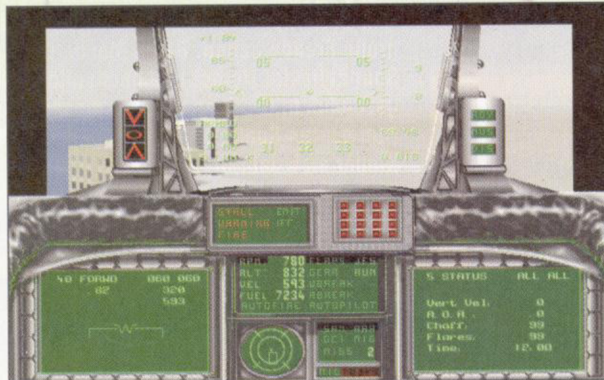


Die Übersicht zum aktuellen Geschehen

Per Telex gibt es Order aus dem Weißen Haus oder dem Pentagon. Auf der strategischen Karte sieht man auch ziemlich schnell, wo es brennt. Also werden die Jäger und Aufklärer in die Luft geschickt.

Routenplanung, Einsatzart, Briefing stehen für jeden Flieger an. Kaum sind die ersten Jäger in der Luft, um eine feindliche MIG abzufangen, läuft der Nachrichtendienst zur Höchstform auf. Neue Funksprüche bringen ein verändertes Bild der Lage. Die Jäger brauchen aktuelle Routen und Ziele. Der Aufklärer meldet derweil eine Staffel MIGs im Anflug auf den Träger. Alarmstart für die Eingreiftruppe.

Das Pentagon will einen Aufklärer über einer bestimmten Region haben. Und CNN meldet derweil Greueltaten an der Zivilbevölkerung. Überdies hat eine SAM-Rakete eine F-22 vom Himmel geholt. Ersatz muß ran. Ständige Kontrolle des Luftraums ist natürlich überlebenswichtig. Zur Ruhe kommt man als Kommandant jedenfalls nicht so schnell. Und sollte man doch mal zur Ruhe kommen, kann man sich direkt ins Cockpit eines Jägers beamen und kräftig mitmischen – jedem Feind eine Missile da hinein, wo's weh tut.



Begrenzter Horizont: Große Instrumente, kleines Sichtfeld

Grafisch zeigt sich der taktische Teil in SVGA und überzeugt durch Schaltflächen mit gut durchdachten Symbolen. Um Mißverständnissen vorzubeugen, können auch nur die jeweils notwendigen Schalter benutzt werden, so daß die Bedienungsfehlerquote gering ist. Das gilt natürlich nicht für die Folgeerscheinungen eines falsch ausgeführten Auftrags. Die ersten Campaigns werden zwar daran scheitern, daß man noch nicht so ganz den Durchblick hat, aber zum Glück gibt das Handbuch einen Walkthrough durch die erste Mission. Sind die Abläufe erst mal klar, kann man sich richtig austoben. Die Verwirrung angesichts der vielen Schaltflächen legt sich dann ziemlich schnell. Mit wenigen Mausklicks kann man als Fortgeschrittener seine Mannen mit allen notwendigen Befehlen versorgen.

Der Flugi (F-18, F-22) indes ist nicht gerade die einsame Spitze. Zu klein ist das Sichtfeld nach außen, zu groß sind die Flugdatenanzeigen. ❑

cus



Routenplanung und Einsatzbefehle sind das A und O des strategischen Teils

Strategie ahoi!

Ich weiß nicht genau, wie Microprose das Verhältnis zwischen Flugi und Strategieteil bei Navy Strike gewichtet, aber mir persönlich gefällt der zweitgenannte Teil wesentlich besser. Die Möglichkeit, einen Konflikt nach eigenen Ideen zu lösen, ist einfach genial. Der Flugi ist dagegen absoluter Durchschnitt, der Freaks das Wasser in die Augen treiben wird. Wäre tatsächlich noch ein exzellenter Flugi dabei, hätte es eine prima Mischung gegeben. So reißt das eine in meinen Augen das andere in den Keller. *Marcus*

Navy Strike

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Microprose,
Preis: 130 DM

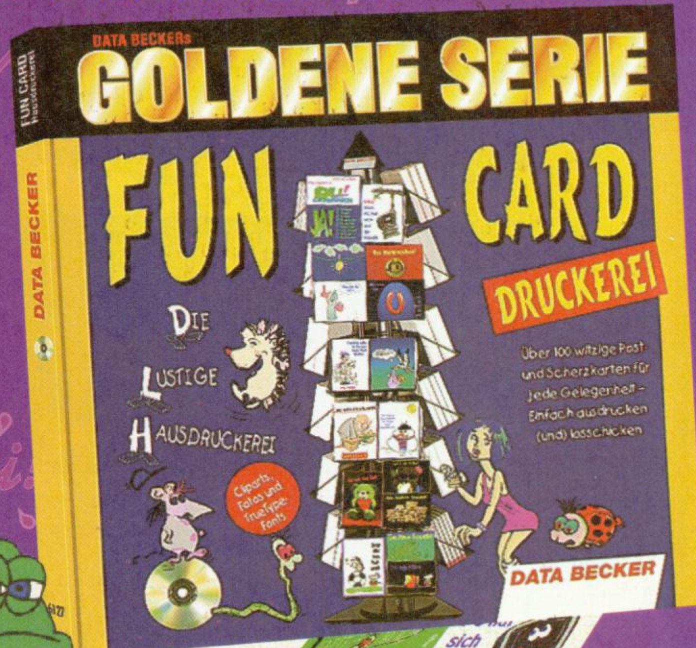
Gutes Strategiespiel mit einem mäßigen Flugsimulator   getestet auf: Gateway 2000 P5/100

BITTE LÄCHELN

MIT DER FUNCARD-DRUCKEREI VON DATA BECKER HABEN SIE DIE LACHER AUF IHRER SEITE!



Wie oft haben Sie schon vergeblich nach einer lustigen Karte gesucht, die eine Sache „durch die Blume" genau auf den Punkt bringt? Schluß damit: Drucken Sie Ihre witzigen Karten ab sofort ganz einfach selbst!



In DATA BECKERs lustigster Hausdruckerei finden Sie über 120 professionell und humorvoll gestaltete FunCards in unterschiedlichsten Formaten zu den verschiedensten Anlässen und Themen. Damit locken Sie beim Empfänger bestimmt ein Lächeln hervor! Es wäre doch gelacht, wenn Sie mit den tollen Funktionen dieser Druckerei nicht selbst kreativ würden. Denn alle FunCards sind kinderleicht individuell anzupassen und auszudrucken.



- Über 120 fröhliche FunCards für die verschiedensten Anlässe
- Kinderleicht zu bearbeiten durch das „Schnell & einfach"-Prinzip
- Mitgelieferte Fun-Fonts: Autoschrift, Schrift auf Füßen, Mond- und Blumenschrift





FunCard-Druckerei
für Windows
CD-ROM
ISBN 3-8158-6127-6

NUR DM **29,80**
unverbindliche Preisempfehlung



BESTELLEN RUND UM DIE UHR:
TEL.: 0211/9331-400
FAX: 0211/9331-399

DATA BECKER

Topaktuell ...

... vor einem Jahr



Das Schwarze Auge - Sternenschweif von Attic verzauberte nicht nur Rollenspielfans. Das Spiel aus deutschen Landen konnte auch Skeptikern gefallen. Freunde des Fußballgeschäfts durften sich mit dem **Bundesliga Manager Hattrick** von Software 2000 vergnügen. Origins **Wing Commander Armada** und **Aegis - Guardian of the Fleet** (Software Sorcery) bescherten den Fans von Action und strategischen Simulationen durchspielte Nächte.

... vor zwei Jahren



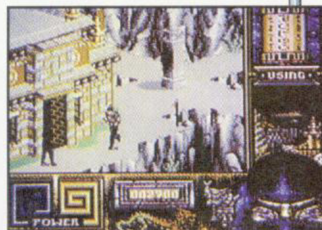
Mit **The 7th Guest** (Trilobyte/Virgin) feierte der interaktive Spielfilm einen ersten großen Durchbruch. Das für Profis eher anspruchslose Adventure überzeugte durch brillante Grafiken und setzte Maßstäbe für die Qualität von CD-ROM-Spielen. Im gleichen Monat stürmte LucasArts' Adventure **Maniac Mansion II: Day of the Tentacle** auf Anhieb Platz 1 der Verkaufscharts. Das beeindruckendste Spiel im August '93 war allerdings Bullfrogs **Syndicate**, das Strategie vom Feinsten bot.

... vor drei Jahren



Der August 1992 war adventurelastig. Wer die Firma Infocom noch nicht kannte, hatte nun neue Gelegenheit, Freundschaft zu schließen: Aus dem Textadventure **Leather Goddesses of Phobos** war ein bunter Comicstrip geworden. Außerdem erschien mit **Monkey Island II** (LucasArts) für den Amiga ein weiterer Knüller - auf insgesamt elf Disketten. Schließlich gelang den Entwicklern von Legend/Accolade mit **Gateway** die hervorragende Umsetzung eines der besten Bücher von Science-fiction-Autor Frederik Pohl.

... vor vier Jahren



Im August 1991 kam ein stark überschätztes Adventure zu unverdienten Ehren: **Heart of China** von Sierra/Dynamix bot grafisch Hervorragendes, aber in Sachen Gameplay war's eher dünn. Beim Prügelspiel **Last Ninja 3** (System 3), einem der letzten Original-Proggies für den C-64, war es gar nicht so leicht, den richtigen Hieb anzusetzen. Wer wollte, durfte sich mit **Life or Death** von Mindscape als Chirurg versuchen. Schließlich gab es einen Grund, mal wieder in die Luft zu gehen. **F-15 Strike Eagle II** war eine der besseren Kampfflugsimulationen im Programm der Firma Microprose.

... vor fünf Jahren



Railroad Tycoon, ebenfalls von Microprose, das hinreißende Spiel um den Eisenbahnbau, wird heute noch oft als Referenzspiel für ähnliche Simulationen zitiert. **Resolution 101** von Millenium präsentierte eine futuristische Ballerei in 3D. **Kick Off 2** von Anco verzückte die Freunde des runden Leders vor allem mit einer exzellenten Steuerung.



Bruce Hasenfuß



Freund Bär sieht etwas alt aus

Nach zahllosen Prügelhelden kommen jetzt auch noch kämpfende Karnickel, raufende Ratten und wehrhafte Wölfe. Der Titel des neuen Spiels von Gametek: PAWS OF FURY.

Blut und immer nur Blut ist doch langweilig, muß sich das englische Gametek-Team gedacht haben. Eigentlich könnten Fighter-Programme à la "Mörtel vom Brett" (Name von der Redaktion leicht abgeändert) ja auch den Kleinsten Spaß machen, wenn da nicht immer Zähne, Unterkiefer oder sonstige biologische Kleinteile durch die Luft flögen. Und so entstand **(Brutal) Paws of Fury**, das die reichhaltige Fauna dieses Planeten im immerwährenden Kampf um Nahrung und den schwarzen Gürtel zeigt.



Die Spieler dürfen sich eine von vielen Tierfiguren aussuchen (Bär, Krokodil, Fuchs und Hase sagen sich hier "Gute Nacht") und mit ihr die Welt vom Bösen befreien. Dazu sind intensive Prügel in allen Schattierungen angesagt, wobei Treffer zwar ordentlich Energie abziehen, den Betroffenen aber ansonsten kein Haar krümmen. Die paar Sterne vor den Augen, die's trotzdem gibt, sind wohl nicht so schlimm.

Paws of Fury ist ein rasantes Action- und Geschicklichkeitsspiel, das nur unter einem leidet: unter der teilweise sichtversperrenden Grafik und der (im wahrsten Sinne des Wortes) fast unmenschlichen Reaktion der Akteure, sobald man einen anderen Kampfmodus als "Easy" wählt. Wer mit Joystick spielen kann, hat auf jeden Fall die besseren Karten. Das Game ist an sich nichts Weltbewegendes, weder ein besonderer Grafik-Leckerbissen, noch ein überragender Sound-Genuß. Ausstattung und Gameplay bieten zwar ein paar belebende Ideen im ausgelutschten Genre, aber nicht genug für einen Hit. ❑





Fuchs, du hast den Wolf verhauen

Gameteks neues Spiel bietet so etwas wie eine Mischung aus Omas Märchenstunde und einer Kung-Fu-Lektion für Erstklässler. Nichts gegen Prügelspiele, aber Paws of Fury macht zu wenig aus vielversprechenden Ideen. Wirklich fesselnde Action ist's eigentlich nicht, geglückter Jugendschutz schon gar nicht. Dazu fehlt einfach zu viel.

Jürgen

Paws of Fury

Wertung:

Grafik:  Sound: 

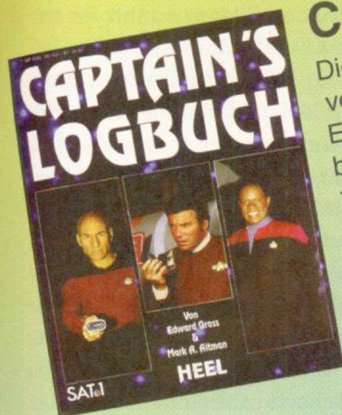
Hersteller: Gametek,
Preis: 59,95 DM

Knuffige Tierhelden allein machen kein gelungenes Prügelspiel

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

Star Trek Bibliothek

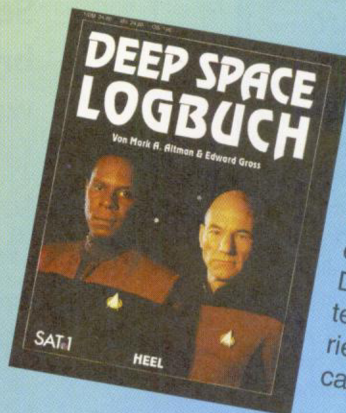
ASM BAZAR ... wo man die tollen Angebote findet!



Captain's Logbuch

Dieses Buch bietet den ersten vollständigen Überblick über alle Episoden des Star-Trek-Abenteuers, beginnend mit dem Pilotfilm im Jahre 1966 bis hin zur jüngsten Trek-Generation. Ein unterhaltsames und informatives Nachschlagewerk.
ca. 285 Seiten

29,80



Deep Space Logbuch

Das Deep Space Logbuch bietet einen Blick hinter die Kulissen des ersten Jahres der Raumstation Deep Space Nine und ihrer Abenteuer. Jede Menge Hintergrundstories und Interviews.
ca. 114 Seiten

29,80



Captain's Logbuch II

Die einzelnen Episoden der zwei weiteren Staffeln der Next Generation (6. und 7. Season) werden in diesem Buch beschrieben. Hier werden vor allen Dingen Anekdoten und Geschichten wiedergegeben, die hinter den Kulissen der Serie stattfanden.
ca. 160 Seiten

24,80



Trek Chronologie

Dieses Buch ist die erste und einzige autorisierte Chronologie von Star Trek. Jahr für Jahr wird jedes wichtige Ereignis der einzelnen Trek-Episoden – von Trek Classic bis bin zu Next Generation – sowie der Spielfilme dokumentiert.
ca. 184 Seiten

29,80



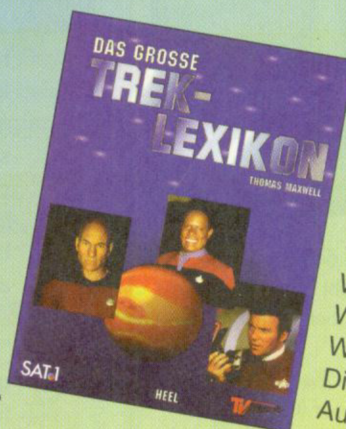
Die Technik der U.S.S. Enterprise

Von der Kommandobrücke zu den Shuttlebays, vom Transportraum zu den Mannschaftsquartieren wird ein nie zuvor gewährter Einblick in das unglaublichste aller Raumschiffe gegeben.

- Diagramme
- technische Schemazeichnungen
- Grundrißpläne
- Erklärung z. B. des Warp-Antriebs, der Phaser oder des sensationellen Holodecks

ca. 196 Seiten

39,80



Das große Trek-Lexikon

Die Star-Trek-Welt ist ein Universum für sich.
Was ist ein stabiles Wurmloch?
Was ist ein "Q Kontinuum"?
Wer sind die Bajoraner?
Wer sind die Cardassie?
Dieses Lexikon gibt unerschöpflich Auskunft – Neueinsteiger und eingefleischte Trekkies werden begeistert sein.
ca. 150 Seiten

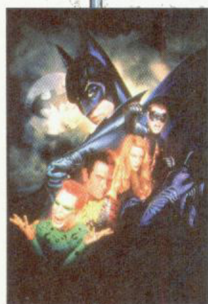
24,80

Fast alle Artikel sind in begrenzter Stückzahl vorhanden. Der Versand erfolgt nur solange der Vorrat reicht

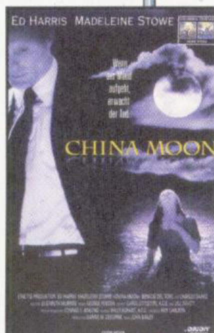
Bitte Bestellkarte im Heft benutzen! oder ☎ 05651/9796-18

Veras Flimmerkiste

Gelbes Logo auf schwarzem Untergrund kann eigentlich nur eins bedeuten: Batman ist wieder da. Am 3. August ist bundesweiter Start von **Batman Forever** (Warner Bros.). Klangvolle Namen werfen dabei ihre Schatten voraus. So hat Val Kilmer ("The Doors", "Willow", "Top Gun") die Rolle von Michael Keaton als Batman übernommen. Tommy Lee Jones ("Auf der Flucht", "JFK", "Natural Born Killers"), Nicole Kidman ("Tage des Donners", "In einem andern Land") und Jim Carrey ("Die Maske") sind in weiteren Hauptrollen zu sehen. Inszeniert wurde das Spektakel von keinem Geringeren als Joel Schumacher, der mit Filmen wie "Flatliners" und "Die Akte" für Aufsehen gesorgt hat. Die Special Effects wurden von Oscar-Gewinner John Dykstra ("Krieg der Sterne") in Szene gesetzt und von Kameramann Stephen Goldblatt ("Lethal Weapon I + II") umgesetzt. Wer über ein Modem und einen Internet-Zugang verfügt, kann unter der Adresse **http://www.batmanforever.com** weiteres noch vor dem Kinostart erfahren – ein Angebot, das in dieser Form bisher einmalig ist. Es können Texte über Stars und die Geschichte, Originalmusik und ein Musikvideo abgerufen werden. Daneben darf man – wenn man will – Batman-Souvenirs bestellen.



Neu in den Videotheken ist **China Moon** (Columbia Tristar) mit Ed Harris und Madeleine Stowe in den Hauptrollen. Detective Bodine ist in Rachel Munro verliebt. Ihr gemeinsames Pech: Sie ist verheiratet, in ihrer Ehe stehen Streit und Prügel auf der Tagesordnung. In Notwehr erschießt Rachel ihren Mann, und Bodine hilft ihr bei der Beseitigung der Leiche. Doch die taucht schneller wieder auf, als beiden lieb ist. Spannend!



Neu als Kaufvideo kommt **Next Door** (Columbia Tristar), ein knallharter Psychothriller. Aus anfänglichem Spiel zwischen zwei Nachbarn wird blutiger Ernst. Was mit einem IQ-Test begann, endet mit einem absolutem Chaos. Für 29,95 DM im Fachhandel.



Zeichentrick

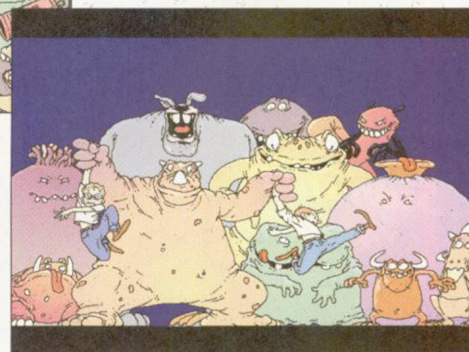
Interaktive Spielfilme? Real-live-Video? Echte Schauspieler? Wer braucht denn das, wenn Firmen wie Coktel Vision es schaffen, tolle Zeichentrick-Games auf die Beine und die Monitore zu bringen!

Brøderbund hat es mit der Serie "Living Books" vorgemacht, **Coktel Vision** führt das Genre mit **Playtoons** zu ganz neuen Höhen: Interaktive Kinderbücher, die nicht nur wie gehabt angeguckt werden können und ein paar lustige Animationen aufweisen, sondern die auch noch mit einem ausgedehnten und total leicht zu benutzenden Activity-Teil aufwarten.


Du und Deine Experimente!!

Gleich drei dieser "Buch"-Programme sollen ab August den Computernachwuchs erfreuen. **Onkel Archibald** ist als erstes fertig und soll hier stellvertretend unter die Lupe genommen werden, weil die Games vom Aufbau her alle gleich sind – ein Vorteil gerade für kleinere Kinder, da sie nur ein einziges Bedienungssystem erlernen müssen. Ein sehr wichtiger Bestandteil ist natürlich die Story. Sie wird seitenweise in professionellen Cartoon-Bildern erzählt, die mit vielen Details aufwarten. Bis zu zwanzig Klickflächen warten in jedem Bild darauf, mit ihren sehr witzigen und zum Teil außerordentlich langen Animationssequenzen kleine Ministories auf den Bildschirm zu zaubern. Zwischen diesen Seiten laufen "Zeichentrickfilme" ab, die die einzelnen Teile logisch miteinander verbinden. Eine sehr sympathische und vom Regisseur gut geführte kindliche Erzählstimme läßt dabei für Vorschulkinder jegliche geschriebene Texte überflüssig werden. Wer möchte, kann die Texte aber auch einblenden und sich jedes beliebige Wort durch Anklicken vorsprechen lassen – eine einfache Methode, um zum Beispiel in eine Fremdsprache hineinzuschnuppern, denn die Games kommen sowohl in deutscher als auch in englischer Sprache auf die CD.

Onkel Archibald erzählt die Geschichte von zwei Jungen, die ihren Erfinderonkel besuchen. Durch Zufall brauen die beiden im Labor des Onkels einen Trank zusammen, der die Monster in dem gruseligen Haus real werden läßt. Das wäre alles nicht so schlimm, wenn unter den seltsamen Kreaturen nicht eine wäre, die sich auf kleine Jungen in Schokoladensoße zum Frühstück spezialisiert hätte. Werden die beiden es schaffen, ihrem Schicksal als Monstermahlzeit zu entgehen?


Brüderchen, komm tanz mit mir

und Comic-Fun

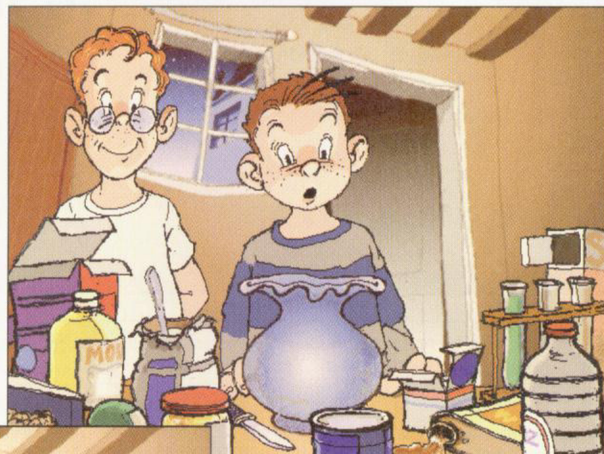
Spannung bis zur letzten Sekunde und eine originelle Pointe fesseln an den Bildschirm. Die tolle Story allein wäre schon ein Grund, sich die CD zuzulegen – der Clou kommt aber erst. Im mitgelieferten Activity-Teil kann man auf einfachste Art und Weise eigene Geschichten zusammenbasteln. Alle Hintergründe, Figuren und Gegenstände der Archibald-Story stehen in einfach zu bedienenden Menüs zur Verfügung und können beliebig eingebaut werden. Den Figuren kann dabei sogar per Klick gesagt werden, wo sie hingehen sollen, und schon marschieren sie genauso schön animiert wie in der Ursprungsgeschichte los. Treffen sie dabei auf einen anderen Charakter, fangen sie mit ihm eine Art Gespräch an, werden zeichentrickmäßig an der Nase gezogen und was es sonst so an Unsinn gibt. Alle Bilder können mit geschriebenen Texten versehen werden, und ein Erzähler darf per Mikrofon die Szenen sogar kommentieren. Ein Klick auf die Kamera, und schon wird das ganze für die Nachwelt festgehalten. Das schönste dabei ist, daß selbst fertige "Filme" immer wieder editiert und erweitert werden können.

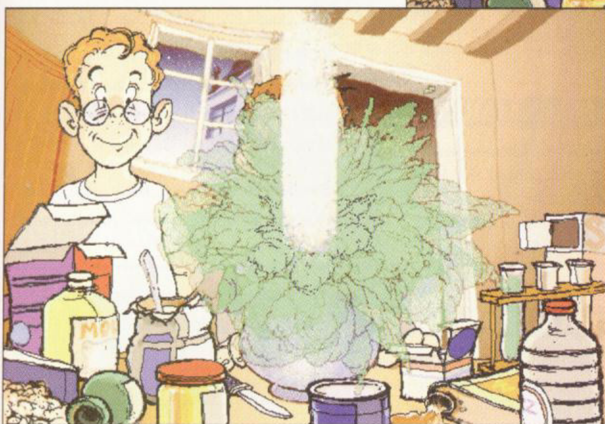
Was der Playtoons-Serie den besonderen Pfiff verleiht, ist die Tatsache, daß alle Programme miteinander kombiniert werden können. So werden automatisch die Figuren, Gegenstände usw. von Archibald in das völlig anders wirkende **Rummelsdorf Hoch Zwei** (der zweite Titel, diesmal mit Spirou und Fantasio) oder **Das Geheimnis des Schlosses** (der dritte Titel ist eine mittelalterliche Ritter-und-Barbaren-Geschichte) eingebunden und können dort mit verwendet werden. Auf diese Weise erweitert sich der Katalog der zur Verfügung stehenden Objekte mit jedem zusätzlichen Spiel und bietet dadurch immer ausgedehntere Möglichkeiten bei der Erfindung eigener Geschichten. Und wenn mal die Ideen für neue Stories ausgehen sollten – kein Problem: Auf jeder CD gibt es in Bild und Wort ein paar angefangene Geschichten, die einfach fortgesetzt werden dürfen.

Daß auch noch ein monstermäßiger Playtoons-Screensaver gleich mit dabei ist, rundet das schicke Programm perfekt ab. ❑

ah

Ein Reagenzglas habe ich mir anders vorgestellt





Es klappt, es klappt ...

Onkel Archibald

Wertung: ★★

Grafik: ★★ Sound: ★★

Hersteller: Coktel Vision,
Preis: 79 DM

Originalität, einfache Bedienung, witzige Stories – diese Progs sind einsame Spitze

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

BEI FRAGEN ...

... BERÄT SIE UNSERE ANZEIGENABTEILUNG GERN. SIE ERREICHEN UNS UNTER FOLGENDEN NUMMERN:

ULRICH LAUTERBACH (LTG.)	(0 56 51) 97 96-25
GERLINDE RACHOW	(0 56 51) 97 96-14
DIETER SCHÄFER	(0 56 51) 97 96-15
TORSTEN BONIN	(0 56 51) 97 96-12
PER FAX ERREICHEN SIE UNS UNTER	(0 56 51) 97 96-44

BIETE HARDWARE

Verkaufe: 486 SX 33 + 4 MB RAM 250 MB FP. + Monitor + CD-ROM-Laufwerk + Tast.-Maus + 21 Spiele + 18 Demo-CD – 2000 DM – Tel.: 0 20 66/3 53 59

486 DLC, 33 MHz, 120 MB Festplatte, 4 MB RAM, SoundBlaster Deluxe 2.0, 3,5" Laufwerk, Epson LQ 1500 ohne Monitor und Tastatur – VB 700,– DM. Tel.: 0 60 33/7 34 44

BIETE SOFTWARE

Achtung Erotik-Fans! Preisliste Erotik-CD-ROM für PC bei:
ZHO Versand
Rotkreuzstr. 5, 85354 Freising
Fax: 0 81 61/6 75 61 G

Lernprogramme: Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (deutsch, engl., franz., span., ital., lat.) ab 4,50 DM. Gratisinfo von: I. Thurm, Postfach 16 71, 73606 Schorndorf, Tel.: 0 71 81/2 17 09 G

Biete aktuelle Software für Amiga & PC !! Verkaufe Kopierstationen für SNES !! Tel. 0 57 31/9 65 96 oder 0 57 31/4 94 51

McAfee-Virenkiller, neueste SW-Version, incl. Anleitung, auf 3,5"-Disk, 10,– DM incl. Versand bei Vorkasse. Christian Alber, Postfach 10 01 26, 70001 Stuttgart

PC Originale: Woodruff, Dark Forces, Pro Hockey 95, Fußball Total! Jimmy Connors Tennis II, BM Hattrick Editor CD, PGA Tour Golf 486 40–70 DM Tel. 0 30/3 41 86 61

Verkaufe Creature Shock 60,– und Pizza Connection 55,–. Interessenten an Armin Haug, Tel.: 07 11/46 82 08

PC-Originale: Siedler, BMH, Elite, Bioforge, Bloodnet Outpost, NBA 95, DSA, Maniac Mansion 2, Theme Park, etc. Liste gegen RP: Ole Brandenburg, Heerstr. 83b, 14055 Berlin

PC-CD: Hurra D., Sherlock H.2, 3,5 Michael Jordan, Shadow C., Tornado, WC Academy, Comanche, Indy 4, WC 2+ SO1, Hook, Jonathan, Eishockey M., je 25–35 DM Tel. 0 53 04/36 10

Biete aktuelle Software für Amiga & PC !! Verkaufe Kopierstationen für SNES !! Tel.: 05731/96596 oder 0 57 31/4 94 51

STELLENMARKT

Superverdienst von Zuhause aus. Arbeitseinsatz 4–6 h/Woche, Verdienst DM 1–2.000,–/Monat. Info gegen DM 5,– (Schein) bei OBV-PV, Postfach 40, 1165 Wien/ÖSTERREICH

VERSCHIEDENES

TOP-NEBENVERDIENST MIT DEM PC! 100 % legal + gewinnversprechend. Infos gegen 1 DM in Bfm. bei Frank Stolle, Welinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

Lösungen: Monkey Island 1+2, Kyrandia 1–3, Gobliins 1–3, Indy 3+4, Elvira 1+2, Darkseed, Hexuma; je 5 DM. Thomas Gatsche, Tannenweg 1, 51147 Köln (frank. Rückumschlag) G

TOP-NEBENVERDIENST! mit CD-ROMs aller Art. Verd. nach pers. Einsatz. Info gg. 3 DM Rückp. von Karsten Schmeling, Am Schützenplatz 2, 59069 Hamm G

Seriöse Heimarbeit. Infos gegen frank. Rückumschlag! D. Hettich, Alter Schulweg 2, 86510 Ried

100 DM/Tag! Lukrativer, legaler Nebenjob am PC. Infos gegen 2,– DM RP bei: R. Gerl, Kessenicherstr. 14, 53129 Bonn. Tel.: 02 28/23 91 04

Top-Nebenverdienst! Werden Sie reich! Kein PC erforderlich! Gratis Infos bei Klas Markuszewski, Lüneburger Str. 32, 29549 Bad Bevensen

Inserentenverzeichnis

20000

DIE DRACHENSCHMIEDE

Hallo Live-Rollenspieler und Fantasy-Freaks

Wir bieten ein umfangreiches Sortiment an Live-Rollenspielzubehör – Waffen, Masken, Schmink-Zubehör, Kostüme, Lederartikel, Kampfschwerter, Katanas, Dolche und Messer, Helme und Schilde für den Schaukampf mit Garantie, Rüstungen auf Maß, Kettenhemden im Bausatz, Armbrüste, Langbogen nach alten Vorlagen, Piraten-, Schnür- und Rüschenhemden, Fantasy-, Heavy-Metal und historischen Schmuck, Bücher zu den Themen Mittelalter und Fantasy, Honigwein und Trinkhörner, StarTrek-Artikel



Ladenadressen:
10967 Berlin, Schönleinstr. 29, 030/6949136
44894 Bochum-Werne, Boltestr. 53, 0234/232357
91541 Rothenburg/Tauber, Galgengasse 40, 09861/6716

Versand:
Die Drachenschmiede
97993 Creglingen
Tel. 07939/353, Fax 1318
* Hauptkatalog DM 20,– bei Vorkasse oder DM 26,– per Nachnahme

HARTWICH'S VERSAND

PHILIPS
CD-i-Player
CDi 450/00 **779,90 DM**

CD-ROM / CD-i Software
Erotik ab 30,– DM

Programme für
PC - AMIGA - C 64

Fordern Sie unsere Info an!

Hartwich, Kuno, Versand
Postfach 13 13
25313 Elmshorn

Tel./Fax: 0 41 21/6 36 69

CD-ROM

Der Reeder	85,00 DM
Die total verrückte Rallye	80,00 DM
Frontlines	76,00 DM
Hattrick (Ikarion)	96,00 DM
Jagged Alliance	85,00 DM
Slipstream 5000	76,00 DM
Psycho Pinball	83,00 DM
Vollgas (Full Throttle)	80,00 DM

HARDWARE

Festplatte 540 MB WD-13ms	389,00 DM
Festplatte 850 MB WD-10ms	429,00 DM
Modem 14400 (Faxmaster) extern	199,00 DM
Modem 28800 (Faxmaster) extern	399,00 DM
CD-ROM Laufwerk Mitsumi FX-400	329,00 DM
Streamer Colorado Jumbo DJ-20 intern	268,00 DM
Data-Cart. für Jumbo DJ-20 120 MB 6er-Set	119,00 DM
Stereo-Aktiv-Lautsprecher 80 W mit Netzteil	119,00 DM

KOSTENLOSE Preisliste bei

K+H Soft & Hardware GbR
S.Kempchen, J.Höpfner
Hohentorstr. 54, 28199 BREMEN
Tel.0421/508409 & 0421/507807, Fax.0421/507807

30000

SOFTWARE + ZUBEHÖR

Atari ST MAC
PC C-64/128
SEGA CD-ROM
AMIGA CD 32
NINTENDO uvm. ...



Fordern Sie kostenlos und unverbindlich unsere **GRATIS-INFOS** an.
Bitte unbedingt Ihr System angeben !

DATA HOUSE Inh. Kai-Uwe Dittrich
Harleshäuser Straße 67 34130 Kassel

Versand:	Mo. - Fr. 9 - 19 Uhr,	Sa. 9 - 13 Uhr
Ladenlokal:	Mo. - Fr. 15 - 18 Uhr,	Sa. 9 - 13 Uhr

Telefon: 0561 - 68012 Fax: 68405

40000

NEWS SOFTWARE

Großhandel
für Computerspiele
& CDROM

Bitte nur Händleranfragen !

News Software GmbH
Birkenstr. 42 - 40233 Düsseldorf
Tel.: 0211/676201 Fax: 0211/671544

90000

Sammelkartenspiele (Magic, Jyhad, DarkForce, Illuminati, Wyvern, Doomtrooper etc.); Miniaturen (Ral Parta etc.); Star Trec, Star Wars Modelle etc.; Das Schwarze Auge; Strategiespiele, Fantasy, Science Fiction, Videos, Romane, Rollenspiele; Eigenes Spielzimmer; PC Hard- und Software; Computerspiele; Vieles mehr.......

WIZARD`S BAY

INH: OLIVER SCHESTAG
OBERE KÖNIGSTR 31, 96052 BAMBERG
TEL 0951-27695 FAK 27908

Österreich

POSTSPIELE!

Schon gehört - POSTSPIELE? In unseren Spielen machen bis zu 200 Spieler mit.

<u>Fantasy - SF - History - Wirtschaft</u>

Für jeden etwas: WORLD CONQUEST, EPIC, IRON & STEAM, TEKNOCIDE oder LEGENDS - der Fantasy-Hammer! In unseren Spielen geht die Post ab.

Als Beispiel: in **LEGENDS** wird eine ganze Welt simuliert, mit Städten, Ruinen, Religionen, Märkten, Gilden, Orks, Elfen, Zwergen, 300 Zauber sprüchen und vieles mehr. Also unverbindlich <u>Gratisinfo</u> mit Gratis-Regelwerk anfordern.



SSV Klapf-Bachler OEG, PF 1205c, A-8021 GRAZ,
☎ A-0316/919327, Fax A-0316/910318

Die nächste PC Spiel erscheint am *9. August 1995.*

PC Spiel mit CD-ROM **Anzeigenschluß** PC Spiel mit CD-ROM

für die PC Spiel 10/95 ist der *2. August 1995.*

FULL THROTTLE – VOLLGAS

Hit the Road, Ben!

Ein interaktives Road-Movie von LucasArts, durchgespielt und nacherzählt von Klaus Trafford und Dirk Anhof

Irgendwann in ferner Zukunft, in einer abgelegenen Gegend: Ben, Anführer der Polecats, trifft sich mit seiner Motorradgang wie üblich in der Kneipe.



Andrian Ripburger will die Firma des letzten Corley-Herstellers übernehmen und schickt den nichtsahnenden Besitzer, Malcolm Corley, zu Ben. Dessen Gang soll Ripburger eine Motorradeskorte stellen, aber ...





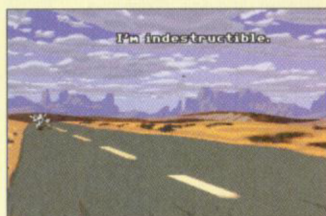
Ben lehnt dankend ab. Die Folge ist schmerzhaft ...

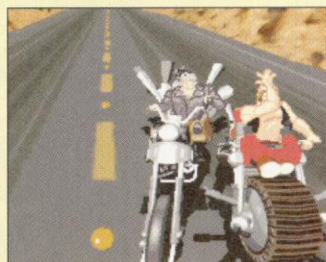






Kurze Zeit später ...

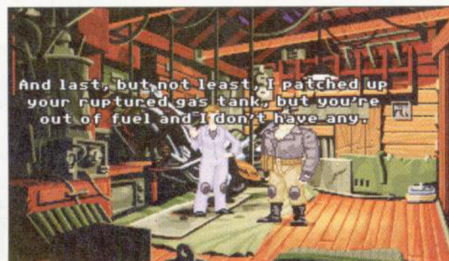








Dieser kleine Unfall fordert Bens ganze Kraft. Er wird von der Fotojournalistin Miranda gefunden und gesundgepflegt. Doch das Bike ist erst mal hinüber. Zwar versucht das Dorfmädchen Maureen, es zu reparieren, aber es fehlen die Gabeln, ein Schweißbrenner und ...



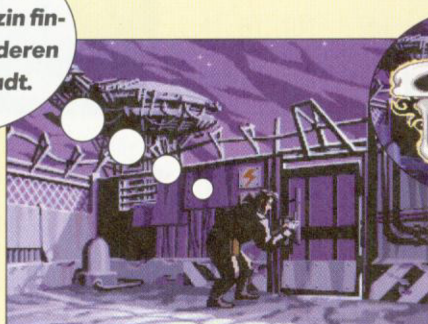
Benzin hat Maureen auch keines.

Bei Todd soll der Schweißbrenner sein. Freiwillig macht der eh nie auf, also ...



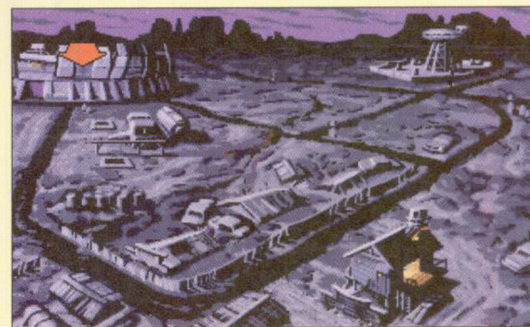


Wie sagte noch Maureen? Benzin findest Du am anderen Ende der Stadt.

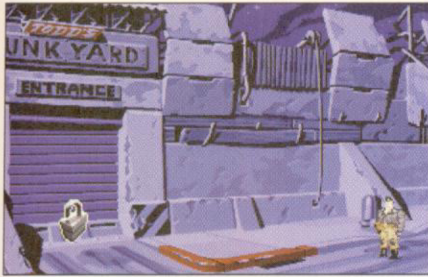




Mit dem Schloß geht's zum Schrottplatz ...



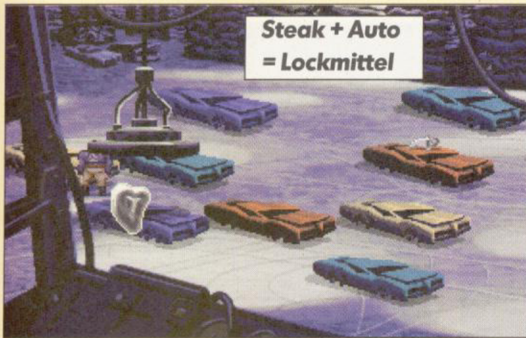
LUPE



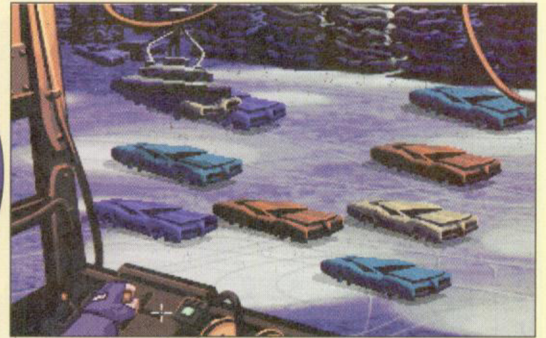












Und nun noch das Benzin







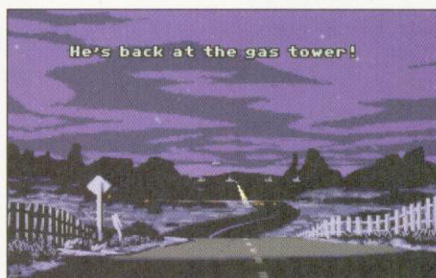
Und endlich ...



Aber die Regierungskräfte passen auf ...



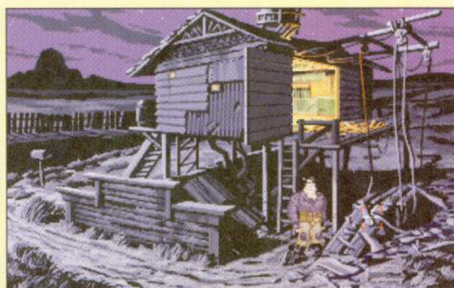






LUPE

Währenddessen wird Malcolm Corley auf hinterhältigste Weise überfallen. Ben erfährt von dem Sterbenden, daß er Maureens Vater ist, und einiges über Ripburgers Pläne. Ben eilt zurück, aber ...


Maureen ist verschwunden!

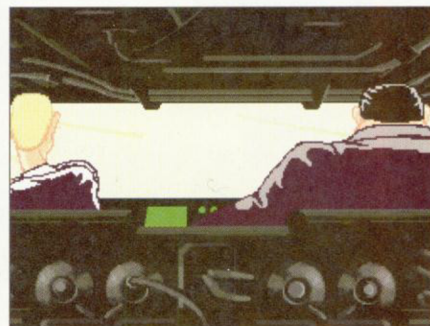
Ben eilt zurück zur Bar. Er muß irgendwie zur Mink Ranch kommen, wo sich Maureen immer aufgehalten hat, wenn sie sich verstecken wollte. Zufällig schaut er an der Mülltonne nach und ...



... entdeckt Miranda, die ihm falsche Ausweise gibt.

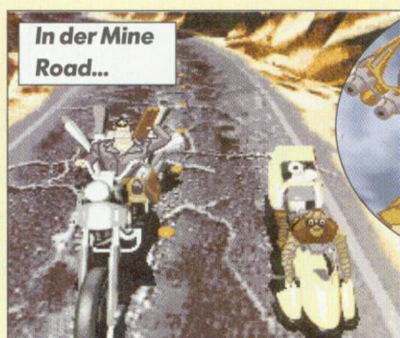
Etwas später

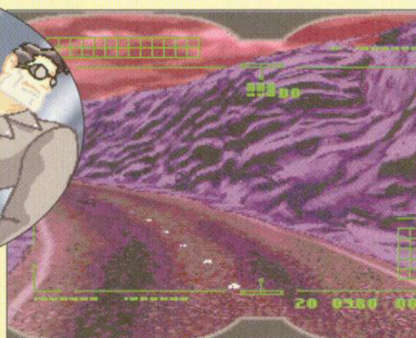
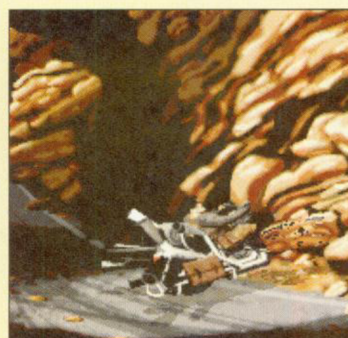


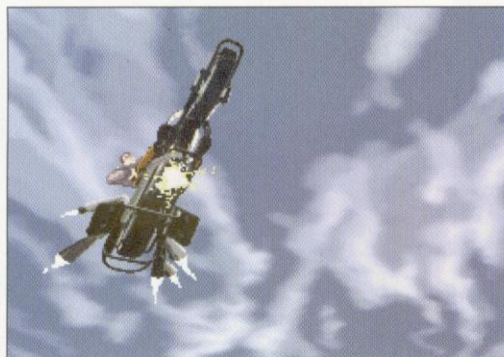
LUPE

In der Mine Road...



Nach einer Weile hat Ben alles, um die Spur Maureens jenseits der Schlucht weiter zu verfolgen. Er wagt den Sprung und ...




Nach einem kurzen Besuch des Stadions steht Ben am Rande eines Minenfeldes.



Doch kaum hat er es unbeschadet passiert, sitzt er in Maureens Falle ...



Ben schafft es, Maureen von seiner Unschuld am Tode ihres Vaters, Malcolm Corley, zu überzeugen, und landet mit ihr im Stadion ...


Mit "V" kürzt man hier ab

Kurz darauf ...



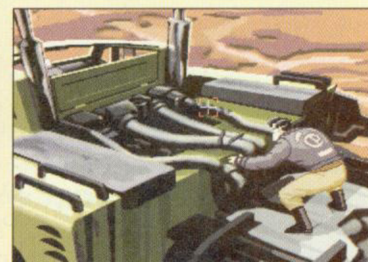
Corleys Safe ist schnell geöffnet, der Film im Projektor schnell ausgetauscht – und Ripburger ...



... wird schnell als Auftraggeber des Mordes entlarvt. Doch Adrian ist schlau, flüchtet ...

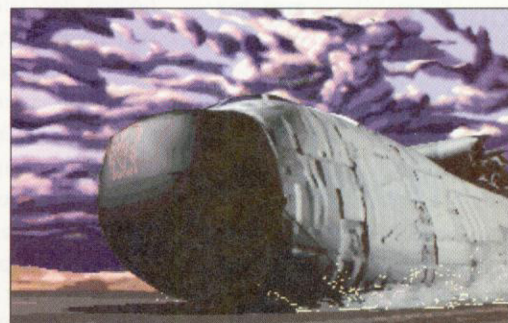
... aber Ben bleibt dran





Maureens Freunde "laden" Ripburgers Truck mit dem Flieger auf, aber die Schlucht naht. Nun gerät Ben unter Zeitdruck. Er denkt kurz nach, und dann ...







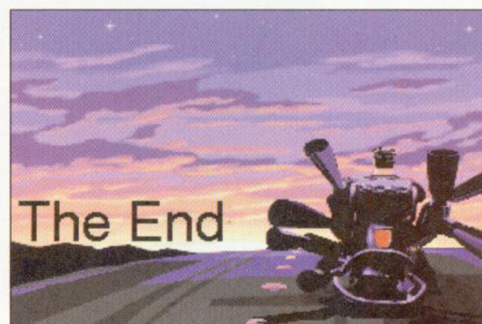


Ein paar Tage später ...





Ben möchte schon bleiben, aber seine Freiheit ist ihm doch wichtiger.



Einstecken & loslegen

WERKSTATT

Was auf anderen Computern immer schon ganz selbstverständlich war, gibt's nun endlich auch für den PC. Die Zauberworte lauten "Plug&Play" und "PCI-Bus". Was dahintersteckt, und was man davon hat, verrät dieser Beitrag.

Die Geschichte des PC ist auch eine Geschichte vom Erfolg und Mißerfolg seiner diversen Bussysteme. Vom Urvater ISA bis zur jüngsten Entwicklung namens PCI war es ein weiter Weg. Um zu begreifen, was an PCI so Besonderes dran ist, muß man die Funktion des Busses in groben Zügen verstehen.

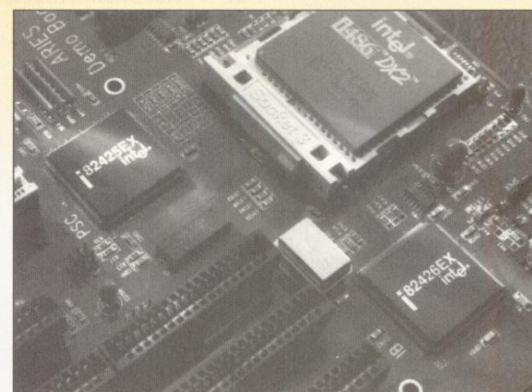


Bild 1: ISA-Erweiterungskarten in PCI-Systemen erfordern eine Anmeldung im CMOS-Setup

Der Bus, exakt müßte es heißen, der Datenbus, verbindet den Prozessor mit der gesamten datenliefernden "Peripherie", insbesondere mit dem Arbeitsspeicher, den Schnittstellen, den Support-Chips und sämtlichen Erweiterungskarten, für die er in der Regel acht genormte Steckplätze zur Verfügung stellt.

Wenn das Bild nicht schon so abgegriffen wäre, würde man den Datenbus als den systeminternen "Information Highway" bezeichnen. Und da stockt und staut sich der Verkehr manchmal genauso wie im richtigen Leben. Denn da zu den Erweiterungskarten auch wahre "Datenschleudern" wie Festplattencontroller oder Grafikkarten gehören, kann man sich vorstellen, daß es auf dem Datenbus in Stoßzeiten sehr schnell sehr eng werden kann: Nur rund 5 MByte (theoretisch 8) gehen in der Praxis pro Sekunde durch dieses Nadelöhr namens ISA-Bus (Industry Standard Architecture) - 5 MByte, die noch dazu unter allen nebeneinander agierenden Interessenten aufzuteilen sind.

Alternative Buskonzepte – von MCA bis VLB

Da sich die Leistungsfähigkeit von PC-Komponenten im Schnitt alle halbe Jahre verdoppelt, war es nur eine Frage der Zeit, bis auch das ursprüngliche Buskonzept schließlich vollends renovierungsbedürftig wurde. PC-Erfinder IBM hielt sich indessen nicht lange damit auf, den ISA-Bus einem leistungsfördernden Tuning zu unterziehen, sondern setzte statt dessen auf ein völlig neues Buskonzept, das neben anderen Vorteilen einen 32 Bit breiten und bis zu 16 MByte/s schnellen Datenverkehr ermöglichte.

Die Micro Channel Architecture, kurz MCA, konnte sich im Markt jedoch nicht etablieren. Der Grund: Das neue Buskonzept erforderte völlig andere Erweiterungssteckkarten, die

MATHIAS NEUMANN







aufgrund eifersüchtig gehüteter Spezifikationen nur von IBM selbst oder von ausgesuchten Lizenznehmern hergestellt werden konnten. Daher waren sie sehr viel teurer als das Heer der in Fernost produzierten ISA-Karten.

Deren Hersteller fanden sich denn auch schnell zu einer Gegenbewegung zusammen, die den EISA-Standard (für Enhanced ISA) begründeten, der aufgrund seiner Verträglichkeit mit ISA-Karten wesentlich mehr Rücksicht auf die Investitionen der Käufer nahm als MCA und zudem eine mehr als doppelt so hohe Übertragungsrate von 33 MByte in der Sekunde ermöglichte.

Daß EISA dennoch der große Durchbruch verwehrt blieb, lag in erster Linie an dem technisch sehr anspruchsvollen Konzept, das eine aufwendige (und damit teure) Steuerlogik auf Board und Steckkarten erforderlich machte. Außerdem störten sich insbesondere die Grafikkartenproduzenten an dem unverändert niedrigen Bustakt von 8 MHz, der die Herstellung von preiswerten Grafikbeschleunigern für den Windows-Massenmarkt nicht gerade begünstigte.

Also gingen einige Hersteller dazu über, Grafikchips in das Mainboard zu integrieren und über einen *zusätzlichen* Bus, der genauso hoch getaktet war wie die CPU, direkt mit dem Prozessor zu verbinden. Im Rahmen späterer Standardisierungsbemühungen wurde das zunächst geschlossene (lokale) Bus-Design geöffnet und um Steckplätze erweitert, die ein friedliches Nebeneinander von Highspeed-Erweiterungskarten (bis zu 75 MByte/s) und gemächlich arbeitenden ISA-Steckkarten ermöglichten – der VESA Local Bus (VLB) war entstanden.

IRQs im Überblick

IRQ 0	Taktgeber
IRQ 1	Tastatur
IRQ 2	Kaskade (IRQ 8 bis IRQ 15)
IRQ 3	serielle Schnittstellen COM2, COM4
IRQ 4	serielle Schnittstellen COM1, COM3
IRQ 5	parallele Schnittstelle LPT2
IRQ 6	Diskettenlaufwerke
IRQ 7	parallele Schnittstelle LPT1
IRQ 8	Systemuhr
IRQ 9	Umleitung auf IRQ 2
IRQ10	frei
IRQ11	frei
IRQ12	frei
IRQ13	Coprozessor
IRQ14	Festplatten 1 und 2
IRQ15	frei (Enhanced-IDE: Festplatten 2 und 3)

Um die Aufteilung der wenigen freien Interrupts braucht man sich in PCI-Systemen nicht zu kümmern

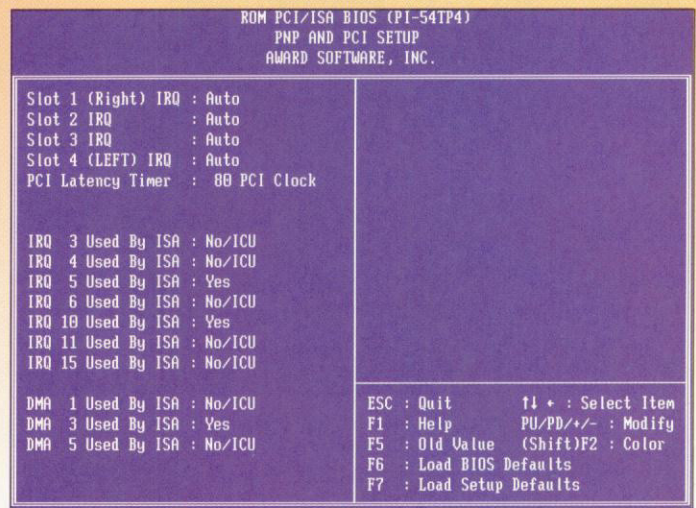


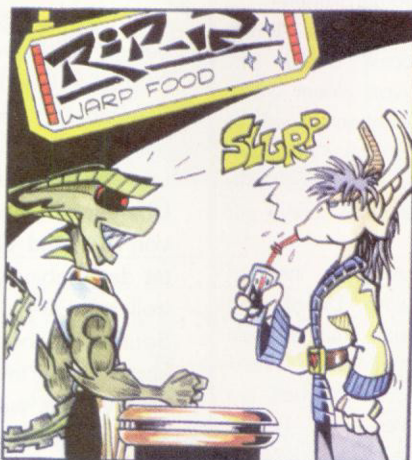
Bild 2: Der Ressourcenbedarf von nicht autokonfigurierenden ISA-Karten muß im CMOS-Setup angemeldet werden

In Zukunft PCI

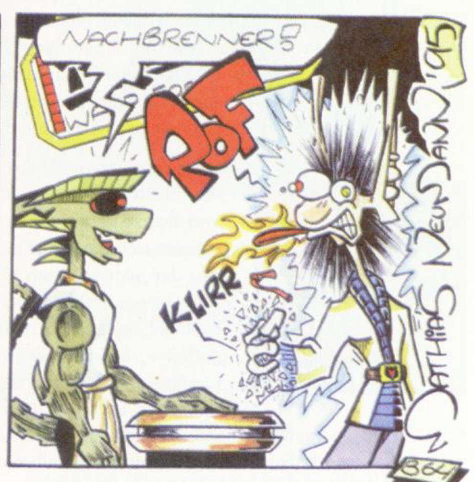
Der größte Vorteil des VESA Local Bus, seine direkte Anbindung an die CPU, ist zugleich auch sein größter Nachteil. Denn zu 100 Prozent auf Intels 486er zugeschnitten, kommt der Local Bus für andere Prozessoren nicht in Frage. Für den Pentium (und seine Nachfolger) hat Intel daher ein neues Bussystem namens Peripheral Component Interconnect entwickelt, besser bekannt als PCI.

PCI ist ein vom Prozessorbus unabhängiges 32 Bit breites Bussystem, das mit einer eigenen Taktrate arbeitet, die in Pentium-Systemen 30 (P60, P90, P120) oder 33 MHz (P100) beträgt. Weil der PCI-Bus im wesentlichen autonom arbeitet, entlastet er die CPU, die sich in der Zwischenzeit um andere Dinge kümmern kann. Nicht zuletzt aufgrund dieser Arbeitsteilung erreichen PCI-Systeme Datenraten bis zu 132 MByte/s (mit der künftigen 64-Bit-Version sind sogar 264 MByte/s realisierbar). Von dieser hohen Übertragungsrate profitieren insbesondere Multimedia-Anwendungen wie Digitalvideo und -audio, da es hier zwischen Massenspeicher, CPU und Grafikkarte extrem große Datenmengen zu bewegen gilt. Der vielzitierte "Flaschenhals" PC-Bus gehört damit (vorerst) der Vergangenheit an. Ebenso wie im VLB sind auch









Die vorgestellten CDs wurden uns vom Malibu Plattenversand zur Verfügung gestellt



Audio-Spuren
gehört von Marcus

Dog Eat Dog: All Boro Kings (Roadrunner)

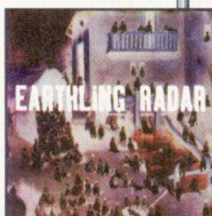


Für Furore in der Crossover-Szene sorgen derzeit Dog Eat Dog. Die New Yorker Band tritt in die Fußstapfen der alten Beastie Boys, bringt aber mehr Dampf in die Geschichte. Gewaltige Hip-Hop-Sprechchöre mit einem Marsch quer durch die besten Metalriffs warten auf die Hörer. Der Clou an der Sache ist, daß sie noch einen hyperguten Saxophonisten dabei haben. Für den Beat sorgt ein brachialer Pogobeat. Saustarke Hymnen zum Mitgrölen sind "No Fronts" und "Who's the King". Jetzt wissen wir jedenfalls, wo die Wut der Beastie Boys geblieben ist – Dog Eat Dog haben sie! Würde mich stark wundern, wenn diese Crossover-Spezis nicht Kultstatus erlangen.



Pink Floyd: Pulse (EMI)
Der Mega-Konzern Pink Floyd hat wieder einmal zugeschlagen – und wie! Pulse ist eine Doppel-Live-CD, optisch ein wahres Kunstwerk und akustisch eine echte Hitliste. Alle wichtigen Hits in perfekter Live-Aufnahme! Nur beste Musiker bringen die Sounds genau auf den Punkt, wo sich eine Gänsehaut über die Wirbelsäule schleicht. Extreme Beispiele dafür sind "Hey You" und "Run Like Hell" (The Wall). Die CDs sind verpackt wie ein Weihnachtsgeschenk. In einem Pappschuber mit einer blinkenden LED-Birne findet sich ein gebundenes Booklet, in dessen Deckeln die CDs stecken und das immerhin 50 Seiten Live-Fotos der Band bietet. Nach der schwachen letzten Scheibe (Division Bell) endlich wieder ein Stück Pink-Floyd-Geschichte.

Earthling: Radar (Chrysalis)



Wow, so richtig was zum cool swingenden Abhängen. Earthling findet genau den Puls des Sommers. Ab und zu haben sie zwar ein paar schräge Einlagen, finden aber immer wieder unter die schützenden Hände des Trip Hop. Klassischer Hip-Hop-Beat und -Groove ohne jede Form von Hektik. Good Vibrations eben. Genau das Feeling eines lauen Sommerabends, bei dem man mit ein paar Kumpels auf der Bank im Stadtpark abhängt (Irgendwas Cooles wird schon passieren, eh). Die Radar ist eindeutig nichts für Berufs-Paniker, eher was, um den Kopf in Gelee zu tauchen und sich langsam fließend durchzugrooven.



B-Thong: Damage (Mascot)
Aus Schweden kommen B-Thong, und diverse Vergleiche zu Clawfinger müssen sich die Jungs nicht nur wegen der gemeinsamen Herkunft gefallen lassen. Stahlgewitter aus der Industrial-Ecke und noch eine krächzige Voice, die knapp am synchronen Lungen- und Stimmband-Riß vorbeischrammt: Das sind die Zutaten, die B-Thong für die schwedische Sound-Attacke mitbringt. Logisch: Schwere Gitarrenarbeit ist selbstverständlich. Mein Anspieltip: High Addiction.

PCI-Steckplätze in Aussehen und Pinout nicht ISA-kompatibel. PCI-Karten sind jedoch nur unwesentlich teurer als ihre VLB- und ISA-Pendants, bieten dafür aber den Vorteil, auch in anderen Prozessorumgebungen (z.B. in Apples zukünftigem PowerPC) einsetzbar zu sein.

Glossar

Basisadresse: Der Beginn eines zusammenhängenden Arbeitsspeicherbereichs, der von internen und externen Geräten für den Datenaustausch mit dem System oder für die Einblendung von BIOS-Erweiterungen benutzt wird.

BIOS: Abkürzung für Basic Input Output System. Ein in zwei Chips auf dem Mainboard untergebrachtes Hardware-Betriebssystem, das die Zugriffe auf die Systemhardware und deren reibungsloses Zusammenspiel kontrolliert.

CMOS: Als CMOS bezeichnet man einen Speicherbereich, in dem wichtige Konfigurationsdaten und Informationen über die Bestandteile des PCs (Festplatte, Arbeitsspeicher, Diskettenlaufwerke, Grafikkarte etc.) konserviert werden. Damit diese Informationen auch nach dem Abschalten erhalten bleiben, sorgt ein kleiner Akku bzw. eine Batterie für die notwendige Spannung. Um die Konfiguration vorzunehmen, kann der Anwender unmittelbar nach dem Systemstart das CMOS-Setup-Programm aktivieren.

DMA: Abkürzung für "Direct Memory Access", direkter Datentransfer von einem Gerät (z.B. vom Diskettenlaufwerk) in den Arbeitsspeicher ohne Beteiligung des Prozessors. Dafür stehen acht DMA-Kanäle zur Verfügung.

IRQ: Abkürzung für "Interrupt Request", eine Direktleitung zum Prozessor, mit der ein Gerät dessen Arbeit unterbricht (engl.: to interrupt), um beispielsweise einen Datentransfer in die Wege zu leiten.

Außerdem besitzen die heutigen PCI-Boards fast ausnahmslos bis zu vier zusätzliche ISA-Steckplätze, so daß der Umstieg von ISA auf PCI aufgrund der kostensparenden Integration vorhandener Erweiterungskarten leicht gemacht wird.

Auch wenn PCI bislang erst in der Pentium-Klasse zum Standard geworden ist, setzen auch immer mehr Hersteller im Low-cost-Segment der 486er auf die neue Bustechnologie. Zu Recht. Denn insbesondere die hier anzutreffenden "Einsteiger" werden einen weiteren Vorteil von PCI vermutlich sehr viel mehr zu schätzen wissen als die hohe Datenrate. Das Stichwort lautet "Plug&Play".

Das Ressourcenproblem

Auch wenn das Busproblem mit PCI vorerst gelöst zu sein scheint, so herrscht doch nach wie vor in jedem gut ausgebauten PC akute Ressourcenknappheit in Sachen IRQs, DMAs und bei den Basisadressen.

Beispiel IRQ: Auch im modernsten 120-MHz-Pentium-PC gibt es wie zu XT-Urzeiten nur 16 dieser "heißen" Drähte, mit der ein "Device" (installiertes Gerät) die Aufmerksamkeit des Prozessors zwecks Erledigung einer vordringlichen Aufgabe auf sich ziehen kann. Die meisten IRQs sind schon von Standard-Devices wie Schnittstellen, Timer oder Massenspeichern mit exklusivem Beschlag belegt. Für Erweiterungen, die über die Funktionalität eines Standard-PCs hinausgehen, bleiben nur sehr wenige Alternativen (siehe Kasten "IRQs im Überblick"). Für alle Besitzer von ISA- und VLB-PCs bedeutet der Einbau von SCSI-Controllern, CD-ROM-Laufwerken, Sound-, Video- oder Netzwerkkarten daher immer ein gewisses Wagnis, weil es durchaus sein kann, daß überhaupt kein IRQ mehr zur Verfügung steht.

Selbst wenn doch noch der eine oder andere IRQ brachliegen sollte, gestaltet sich der Einbau alles andere als komfortabel. Dazu muß der Anwender zunächst die aktuelle IRQ-Verteilung in seinem PC kennen, wozu er in der Regel auf die Hilfe spezieller Diagnose-Software (wie MSD) angewiesen ist. Anschließend muß er die neue Einbaukarte per Jumper (kleine Steckbrücke) oder Software-Setup auf einen als frei ermittelten IRQ konfigurieren. Falls das nicht funktioniert, weil der IRQ auf der Karte überhaupt nicht oder nur in einem begrenzten Bereich einzustellen ist, heißt es, das Unternehmen abzubrechen und den Umtausch einzuleiten oder das andere Device neu zu konfigurieren, das den partout erwünschten IRQ belegt hält. Der PC – eines der letzten Abenteuer unserer Zeit!

Plug&Play

Als vorerst letzte Station am Ende einer langen Entwicklungskette hat der PCI-Bus viele Vorzüge seiner Vorgänger übernommen. Zu den erwähnenswertesten Erbgütern gehört die automatische Device-Konfiguration, die von MCA und EISA entlehnt wurde und wohl eher unter dem Schlagwort "Plug&Play" (etwa: "Einstecken und Loslegen") bekannt sein dürfte.

Plug&Play soll dem nervenaufreibenden Installieren von Erweiterungskarten ein für allemal den Schrecken nehmen, da sich der Anwender nicht mehr um IRQs, DMA-Kanäle oder Basisadressen zu kümmern braucht. Der Installationsaufwand soll sich damit auf den rein handwerklichen Teil beschränken: den Umgang mit dem Schraubenzieher.

Das, was der Anwender nun nicht mehr zu tun hat, übernimmt für ihn künftig die Einsteckkarte selbst sowie das Rechner-BIOS. Das System funktioniert vom Prinzip her folgendermaßen: Sämtliche PCI-Karten geben sich beim Systemstart durch eine Geräte-ID (Identifikationsnummer) zu erkennen. Das Rechner-BIOS "weiß" anschließend, welche und wie viele Steckkarten in seinem Zuständigkeitsbereich vorhanden sind, und weist ihnen die per ID beanspruchten oder – falls diese belegt sind – andere verfügbare Ressourcen zu, auf die sich die Karten dann selbsttätig konfigurieren. Sollte eine Karte aus technischen Gründen nicht mit der ihr zugewiesenen Ressource zurechtkommen, kann sie das BIOS zu einer Neuverteilung auffordern.

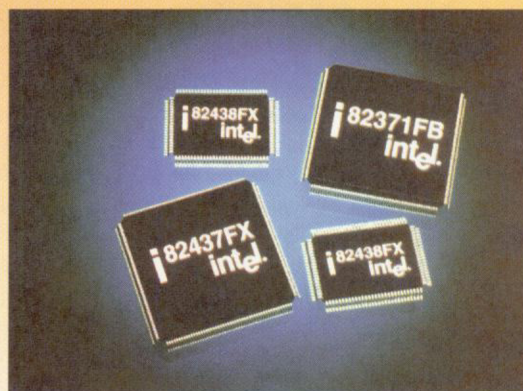


Bild 3: Den unscheinbaren PCI-Chipsätzen sieht man die enormen Vorteile von Plug&Play nicht an

PCI steigert nicht nur den Installationskomfort; das neue Buskonzept entschärft auch die chronische IRQ-Knappheit, die besonders High-end-Rechnern zu schaffen macht. Das Mittel dazu heißt "IRQ-Sharing" und macht es möglich, sämtliche vom PCI-Bus kontrollierten IRQs unter verschiedenen Interessenten aufzuteilen.

Plug&Play mit ISA-Karten

Plug&Play funktioniert in der geschilderten Form erst einmal nur für PCI-Karten, und selbst darunter gibt es zur Zeit noch etliche "Schnellschüsse", die die Kunst der Autokonfiguration nicht beherrschen. Auf fast jedem PCI-Mainboard verrichtet aber derzeit auch noch ein konventioneller ISA-Bus seine Arbeit, der über eine spezielle Bridge-Konstruktion an den PCI-Bus angekoppelt ist. Wie steht es um die Plug&Play-Eigenschaften eines PCI-Systems, wenn darin noch ISA-Kartenrelikte betrieben werden? Und wie steht es um neue Erweiterungskarten, für die sich das

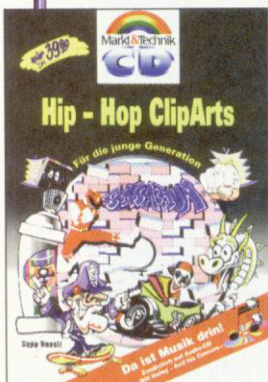






Jürgens Bücherkiste





Hip-Hop ClipArts aus dem Markt & Technik Buch- und Software-Verlag ist eine Bookware-CD mit vielen DTP-Clips aus dem New-Wave-Tekkno-Hip-Hop-Bereich. Im beiliegenden Heft sind alle Clips zum schnellen Aussuchen abgedruckt und mit Dateinamen versehen. Überdies ist eine weitere CD beigefügt, die den Jüngeren unter uns mal zeigt, nach welcher Musik die Älteren vielleicht noch getanzt haben: Bill Haley and his Comets sind mit ihren größten Hits vertreten. Der Preis von fast 40 DM scheint mir trotzdem ein wenig zu hoch zu liegen.

(39,80 DM, ISBN 3-87791-987-1)



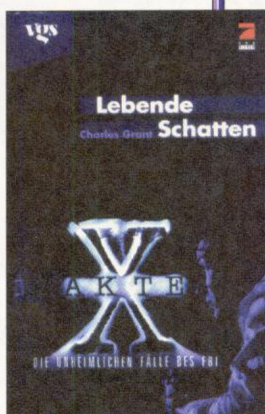
Buch Nummer zwei ist stärkerer Tobak: **Multimedia für Insider** von Ron Wodaski, ebenfalls von Markt & Technik, versucht sich mal wieder am Begriff Multimedia. Doch im Gegensatz zu den vielen Schwafelbänden zum Thema zeigt Wodaski an konkreten Beispielen, was sich Computerbesitzer zu Hause unter Multimedia vorzustellen haben. Zahllose Informationen und Tips, wie welche Komponenten am besten eingesetzt werden, helfen allen, die Anschaffungen erwägen oder mit der bereits vorhandenen Ausrüstung Probleme haben.

(79 DM, ISBN 3-87791-650-3)



Wer sich mit Hardware schwertut, wem jede PC-Steckkarte ein Dorn im Auge ist, der wird beim Stichwort "Einbau von Peripherie" schweißnasse Hände bekommen. Aber keine Angst: Steven A. Thompson, Keith Aleshire und andere zeigen im Buch **Aufrüsten zum Multimedia-PC** (Markt & Technik) die Installation aller notwendigen Komponenten und wie's ohne Nervenzusammenbruch geht. Für Hardware-Einsteiger ist's genau das Richtige, vor allem, weil die entsprechenden Originalanleitungen meist nicht mehr bieten als unverständliches englisch-koreanisches Kauderwelsch.

(49 DM, ISBN 3-87791-714-3)



Und hier noch ein paar Kurztips für Leseratten: Der vgs-Verlag aus Köln bringt die erfolgreiche Serie "**Akte X**" (Pro 7) in Form von Hardcover-Romanen. Scully und Mulder müssen als FBI-Agenten in **Lebende Schatten** (ca. 25 DM, ISBN 3-8025-2345-8) und **Wirbelwind** (ca. 25 DM, ISBN 3-8025-2359-8, Erscheinungstermin November '95) unerklärlichen Phänomenen nachgehen. In **Star Wars – Der Meister der Macht** (32 DM, ISBN 3-8025-2343-1) gibt's außerdem ein Wiedersehen mit den Helden aus George Lucas' Weltraumepos (erscheint im September '95).

aufwendigere PCI-Design nicht lohnt und die deshalb mit ISA-Steckkontakt über den Ladentisch gehen?

Was neue ISA-Karten betrifft, so wird es auch darunter bald (teurere?) Exemplare geben, die über PCI-konforme Plug&Play-Eigenschaften verfügen. Solche ebenfalls autokonfigurierenden Karten werden sich dann vom Installationsaufwand her überhaupt nicht von ihren PCI-Vettern unterscheiden.

Was ältere ISA-Karten betrifft, so fällt das Thema Plug&Play für sie vollständig unter den Configuration Utility (ICU, Bild 3) bei. Das Programm, das es sowohl für DOS als auch in einer Windows-Variante gibt, ermittelt die noch freien Ressourcen in einem PCI-System und trägt die per Jumper oder Software zugeteilten Ressourcen der ISA-Karte gleich in das CMOS-Setup ein und sperrt sie damit für andere Geräte.

Windows 95

Auch das künftige Windows 95 hat etwas mit dem Traum vom "Einstecken und Loslegen" zu tun. Eines der wirklichen High-



Bild 4: Windows 95 wird das erste Betriebssystem sein, das Plug&Play von vornherein unterstützt

Tisch. Wenn sich der Betrieb solcher Karten schon nicht vermeiden läßt, dann sollte der Anwender immerhin dafür sorgen, daß Plug&Play nicht auch für das restliche System verloren ist. Denn da das Rechner-BIOS keine Ressourcen erkennt, die von ISA-Karten belegt sind, muß deren Bedarf an IRQs und DMA-Kanälen im CMOS-Setup (siehe Bild 2) angemeldet werden. Das ist notwendig, damit ausschließlich die dann noch übrigbleibenden Ressourcen unter den PCI-Karten vergeben werden können.

Um die Installation von nicht autokonfigurierenden ISA-Karten in PCI-Systemen zu erleichtern, liegt neueren Exemplaren häufig das sogenannte ISA

lights von Microsofts neuer Oberfläche ist, daß sie als erstes Betriebssystem Plug&Play voll unterstützt. Das fängt schon bei der Installation an, wo sich Windows 95 größte Mühe gibt, auch alte ISA-Hardware und deren Ressourcenbedarf zuverlässig zu erkennen. Die Neuinstallation einer Plug&Play-tauglichen Karte wird sich dann wirklich auf den rein handwerklichen Einbau der Karte beschränken. Windows 95 erkennt das neue Gerät und installiert den passenden Treiber dafür selbsttätig. Sind das nicht herrliche Aussichten für diejenigen, denen Basteln nicht so liegt? Wer braucht da noch einen Macintosh? ❑

m

Werkstatt-Tips

Auch als PC-Spieler bekommt man es von Zeit zu Zeit mit den Tücken der Technik zu tun. Damit Euch das Schicksal dann nicht auf dem linken Fuß erwischt, liefern wir Euch regelmäßig Tips, Tricks und Pannenhilfe.

Unter den Ratgebern dieser Ausgabe haben wir – wie versprochen – wieder ein Jahresabo der PC Spiel verlost. Diesmal geht es nach Chemnitz zu Roland Likerski. Herzlichen Glückwunsch, Roland.

Wenn der Drucker dreimal brummt

Wenn Eure Soundkarte auf den soundblastertypischen Interruptkanal (alias IRQ) 7 eingestellt ist, kann es sein (muß es aber nicht), daß es beim Drucken vernehmlich aus den Lautsprechern rauscht oder brummt. Das liegt daran, daß die parallele Schnittstelle LPT1, an die der Drucker in der Regel angeschlossen ist, ebenfalls den IRQ 7 verwendet.

Lösung: Wenn Euch das Brummen auf die Nerven fällt, solltet Ihr Eure Soundkarte per Jumper oder Setup-Software umkonfigurieren, und zwar auf den IRQ 5, der für die oft nicht vorhandene zweite parallele Schnittstelle (LPT2) vorgesehen ist. Dann habt ihr wieder einen ruhigen Arbeitsplatz.

Florian Müller, Landshut

Einmal DMA 1 bitte!

Die frühen (echten) SoundBlaster-Karten, die den Soundstandard bei den Spielen begründet haben, ließen nur bei den Installationsparametern für die Basisadresse (Standard 220h) und den Interruptkanal (Standard IRQ 7) benutzerdefinierte Werte zu. Der für den Datenaustausch verwendete DMA-Kanal war für alle Zeiten unveränderbar auf den Wert 1 eingestellt.

Leider lassen viele SoundBlaster-Nachbauten oder solche Karten, die sich als "100 Prozent SoundBlaster-kompatibel" bezeichnen, eine von 1 abweichende Einstellung des DMA-Kanals zu. In der Folge werden die vermeintlichen Originale von vielen Spielen, die in ihrem Installationsprogramm keine Abfrage des verwendeten DMA-Kanals vorsehen, nicht erkannt.

Aus diesem Grund kann man nur allen Besitzern von SoundBlaster-Klonen (und Soundkarten mit SoundBlaster-Emulation) empfehlen, ausschließlich den "Original-DMA" 1 zu verwenden.

rn

Knete sparen mit Standardprozessor

In der PC Spiel 6/95 war unter der Überschrift "Herzrasen" zu lesen, wie man einen Originalprozessor gegen einen schnelleren OVERDRIVE-Prozessor austauschen kann. Das dort geschilderte Verfahren trifft auf alle konventionellen Mainboards zu, die ausschließlich auf die Belange *eines* bestimmten Prozessors zugeschnitten sind.

Viele moderne Mainboards sind jedoch in der Lage, von vornherein mit mehreren Prozessoren auch unterschiedlicher Hersteller klarzukommen. So sollte man vor dem Kauf eines teuren OVERDRIVE-Prozessors anhand der Mainboard-Doku prüfen, ob die Hauptplatine – entsprechend umgejumpert, versteht sich – nicht auch billigere *Standard*prozessoren wie den DX2 oder DX4 unterstützt. Um das eventuell erforderliche Werkzeug und vor allem die notwendige Prozessorkühlung muß man sich dann allerdings selber kümmern.

Roland Likerski, Chemnitz

Hilfe gesucht!

Spiel- und Simulationsprogramme gehören mit Sicherheit zu den PC-Anwendungen, die höchste Anforderungen an die Rechner-Hardware und ihre Konfiguration stellen. Deshalb habt auch Ihr bestimmt schon technische Probleme gehabt, die sich jedoch nach mehr oder weniger intensivem Nachdenken lösen ließen. Unser Angebot: Laßt auch andere Leser von Eurem Know-how profitieren, und schickt Eure Praxistips an folgende Adresse:



Redaktion
PC Spiel
Stichwort "Werkstatt-Tips"
Bremer Str. 10a
D-37269 Eschwege

Die besten Tips veröffentlichen wir an dieser Stelle. Unter allen Einsendern verlosen wir jeden Monat ein Jahresabo der PC Spiel.

WERKSTATT

Eine SCHRECKLICH NETTE Red.







Nachts sind alle Bäume blau



Magic Carpet 2

PREVIEW

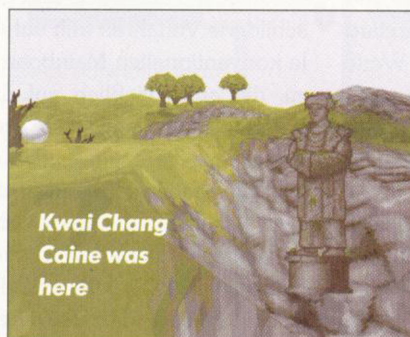
Teppichpflege

Im letzten Jahr gelang Bullfrog mit Magic Carpet ein echter Mega-Erfolg. Selbst eingefleischte Flugi-Hasser konnten sich der Faszination dieser Simulation eines fliegenden Teppichs nicht entziehen. Phantastische Grafik, mächtige Magie und ein ausgetüftelter Mehrspielermodus waren die Glanzlichter des Games. Jetzt soll der zweite Teil wieder für Furore sorgen. Erste Infos gefällig?

Sieht man einmal von einem mittlerweile indizierten Titel ab, dann sind sich die Fans einig: Das beste, innovativste Gameplay des letzten Jahres kam von Bullfrog. Die für ausgefallene Ideen bekannte Softwareschmiede brachte mit Magic Carpet die erste "Fliegender-Teppich"-Simulation auf den Markt. Aber das Game verbarg zusätzliche Qualitäten, die sich erst beim Ausprobieren erschlossen.

Als Lehrling eines mächtigen Zauberers hatte man mit den Folgen eines mißratenen Zauberspruchs zu tun. Ausgerüstet mit einem Grundvorrat an Zaubersprüchen und dem aerodynamischen Läufer, galt es, eine ganze Welt von Monstern zu befreien. Dabei ging es zwar sehr viel ums Ballern, aber auch für Taktiker und Simulationsfans hatte das Game seine Reize. Je tiefer man sich in das Spielgeschehen hinein versetzte, desto komplexer wurden die taktischen Überlegungen zu Burgenbau und Mannaversorgung.

Clou der Sache war die totale Interaktivität mit der Welt. Mit gewaltigen Zaubersprüchen konnte man Berge entstehen lassen oder einreißen, Monster konnten in Wälder gelockt werden, die man dann einfach mitsamt der Widersacher abfackelte. Die unlängst erschienene Zusatzdiskette brachte neue Grafik und einige in der Urversion vermißte Optionen. Mit **Magic Carpet 2** soll jedoch das ganze Gameplay von Grund auf renoviert werden.



Kwai Chang Caine was here

Die Grafik-Engine des Spiels wurde komplett überholt und durchoptimiert, was sich besonders im Mehrspielerbetrieb und im hochauflösenden Grafikmodus bemerkbar macht.

Hinzugekommen sind Höhlenlevel und Nachteinsätze, bei denen die ausgeklügelten Beleuchtungseffekte besonders zum Tragen kommen.

Beim Hersteller Bullfrog ist man sich einig, daß Anwender darauf stehen, wenn sie irgend etwas auf dem Bildschirm im großen Maßstab kaputtmachen dürfen. Die virtuelle Macht, die Welt des Spiels nach eigenen Vorstellungen zu formen, war schon bei *Populous* aus der gleichen Spieleschmiede der Clou, und das Prinzip soll bei MC2 durch ein neues Sortiment von Zaubersprüchen noch mehr ausgenutzt werden.

Zaubersprüche, die man häufig anwendet, klappen immer besser. Mehr Macht fordert auch stärkere Gegner; deshalb halten dreizehn neue Kreaturen Einzug in das Bestiarium des Spiels. Oberwatz in MC2 ist eine mehrköpfige Hydra, die eine Menge einsteckt und deren Köpfe stetig nachwachsen.

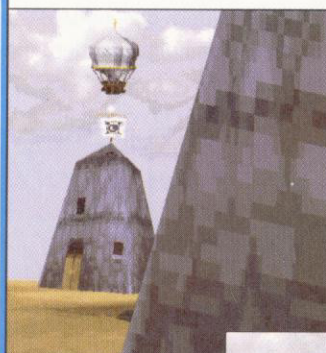
Auch der Umgang mit den Bewohnern der Welt wurde weiter ausgefeilt. Es lassen sich gezielt Kommandos wie "Bewach das Schloß" oder "Kill den Drachen" vergeben. Zu guter Letzt wurde auch die Aufgabenstellung in den einzelnen Levels verfeinert. Ging es im ersten Teil hauptsächlich darum, alle Monster wegzublasen, so wird bei MC2 genauer spezifiziert, welches Monster man jagen und vernichten soll, welchen Zauberspruch es einzusammeln gilt oder welche Insel man komplett zu erobern hat. ❑

tom

Wie lange noch?

Magic Carpet 2 soll im September fertig sein und zunächst mal auf CD-ROM erscheinen. Andere Systeme – vornehmlich Vertreter der neuen Konsolengeneration – sollen später ebenfalls bedient werden. Da ist es hoffentlich kein böses Omen, daß sowohl der erste Teil als auch die Data-Disk ihren Ankündigungstermin seinerzeit weit überschritten haben. Hoffen wir also, daß Magic Carpet 2 tatsächlich noch in diesem Jahr in die Regale kommt. Das wäre doch genau das Richtige für lange Winternächte, oder?

Thomas



Auch die Brüder Montgolfiere sind wieder dabei



Ab und zu wird ein kleines Buschfeuer entfacht

Bald prügeln sie wieder


Der Ninja wetzt den Säbel


Bei den Special Moves fliegen die Fetzen


Reich mir die Flosse ...

Rise 2 – Resurrection

PREVIEW

Nach dem mißglückten "Rise of the Robots" will Mirage nun einen Nachfolger auf die Menschheit loslassen. Erste Infos lassen darauf schließen, daß die zweite Runde im Roboter-Fight mehr Punkte sammeln könnte.

Obwohl sich das grafisch opulente Prügelspiel *Rise of the Robots* wie warme Semmeln verkauft hat, war sich die Fachwelt ausnahmsweise einmal einig: Ein spieltechnischer Flop. Die hohen Verkaufszahlen, die Mirage vermeldet, dürften wohl eher der riesigen Werbekampagne für das Game zuzuschreiben sein.

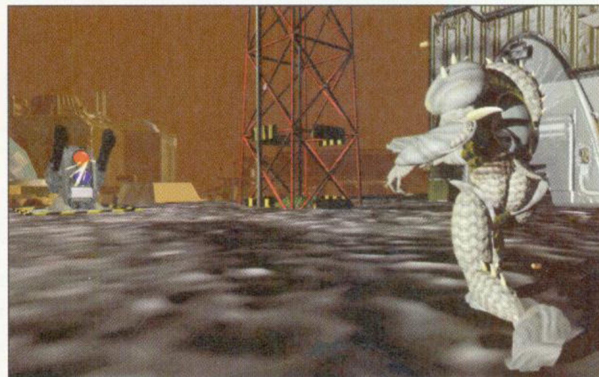
Nun kündigt Mirage eine Fortsetzung der Prügelorgie an. Name: **Rise 2 – Resurrection**. Und die Liste der Features klingt schon mal interessanter als im enttäuschenden ersten Teil. So sollen insgesamt 48 verschiedene Robbies zum Kämpfen bereitstehen, was immerhin mehr als 2000 verschiedene Duelle möglich macht. Einschränkung: 18 Basistypen von Robotern wurden einfach geklont, bis man auf die Zahl 48 kam.

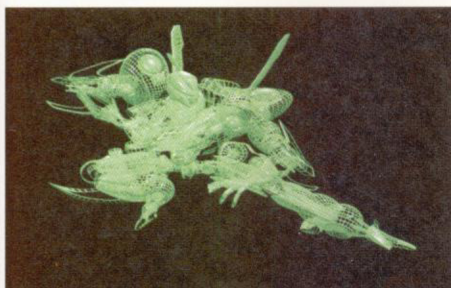
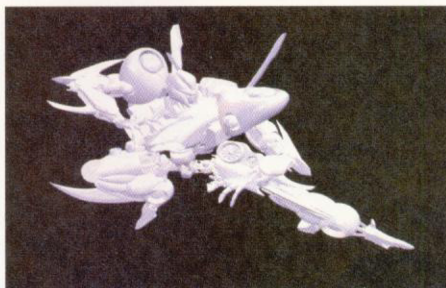
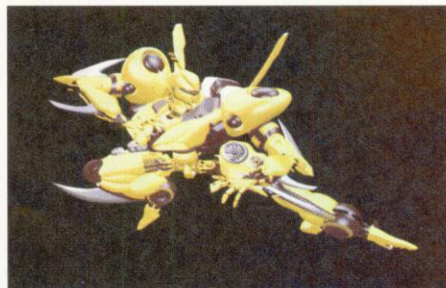

Für dieses Modell stand ein Baukran Pate

Jeder Robbi verfügt über 20 Special Moves – die undokumentierten Geheimwaffen eines jeden Blechkopfs. Insgesamt soll es mehr als 80 Wege geben, um die Gegner auf die Bretter zu schicken. Wer sich schließlich eingespielt hat, kann zwischen vier Schwierigkeitsgraden wählen. In der höchsten Stufe soll es dann sogar Unsichtbarkeitsmodi geben. Und als kleines Extra hat der Rock-Guitarrero Brian May (Queen) die Musik zum Game eingespielt. Soweit die Fakten. Spieltechnisch wird sich der Nachfolger nicht vom Urprodukt abheben. Rasselnde Roboter schmeißen sich in SVGA gegenseitig zu Boden, knallen sich Missiles an die Köpfe, schießen sich aus Lasern und MGs in den Wanst und kicken, was die Drähte halten. Angesichts der Action wird die Hintergrund-Story, die sich an das Buch "Rise of the Robots" anlehnt, wohl nur eingefleischte Fans interessieren. Die Kurz-Zusammenfassung: Schepper, broch, Herrschaft über Metropolis Four, krach, bumm, knall, Super-EGO-Virus, klong, britzel, Ende.

Warten wir mal ab, was im Herbst tatsächlich kommt, wenn die Arbeiten am Produkt abgeschlossen sind. Ob aber der Termin eingehalten wird? Der erste Teil kam seinerzeit mit über einem Jahr Verspätung. ❑

cus


Ein Todgeweihter betritt die Arena




Die Entwicklung eines Robbies

SPIELFELD

Das Auswahlmenü ist rein grafisch orientiert

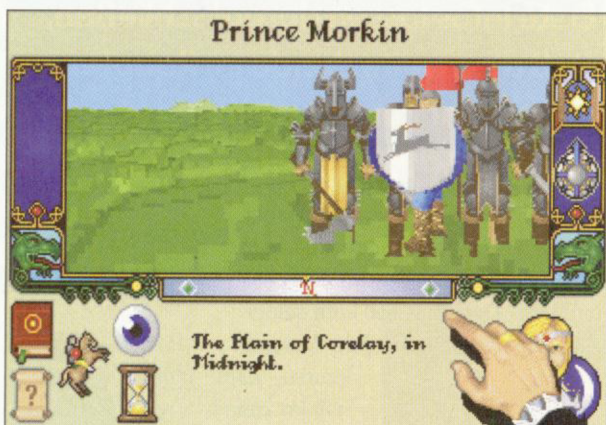
Die Fürsten der Dunkelheit

LORDS OF MIDNIGHT ist ein Spiel, an dem die Entwickler von Domark schon lange arbeiten. Nun soll es endlich fertig werden. Und aus diesem Anlaß rückte die englische Spieleschmiede auch ein paar neue Infos heraus.





Die Hand dient als überdimensionaler Cursor, mit dem man sich auch auf der Karte schnell zurechtfindet

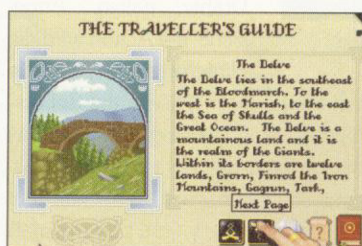


Einer der tapferen Recken ist Prinz Morkim

Die Welt im Spiel **Lords of Midnight** steht am Rande des Abgrunds. Aus allen Himmelsrichtungen werden die furchtlosesten Ritter herbeigerufen, um das böse Schicksal abzuwenden. Sie sollen in das Land Bloodmarch reisen, wo ein Talisman verborgen liegt, dessen magische Macht unübertroffen ist. Wer diesen Talisman besitzt, der ist der Herrscher über das Reich. Die Frage ist: Werden es die Guten sein, die den wertvollen Gegenstand zuerst finden, und können sie mit seiner Hilfe tatsächlich ihre Welt befrieden? Oder gewinnen die Bösen die Oberhand?

Die Aufgabe des Spielers wird es sein zu verhindern, daß dieser letztgenannte Fall eintritt. Er ist aufgerufen, diejenigen zu führen, die die Welt retten möchten. Aufgaben müssen verteilt und erfolgversprechende Pläne geschmiedet werden, denn auch die Gegenseite ist nicht untätig. Wenn man nicht aufpaßt, dann ist die gute Sache ganz schnell verloren und das Spiel wieder vorbei.

Die Väter des Games haben sich für den Rahmen der Geschichte etwas Besonderes ausgedacht. Wer das Spiel startet, schlägt auf dem Bildschirm einen Abenteuerroman auf. Nachdem sich der Buchdeckel geöffnet hat, verwandelt sich der Mauscursor in eine animierte Hand, mit deren Hilfe fortan umgeblättert wird.



Jeder einzelne Ort erhält eine akribische Beschreibung

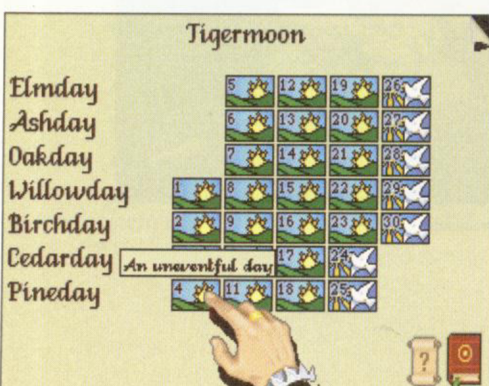
Die erste Seite, der Index, ist die Steuerzentrale des Spiels (das Optionsmenü). Von hier aus werden alle Informationen über die ausgedehnte Fantasy-Welt und ihre Bewohner abgerufen, die Aufgaben an die Mitglieder der guten Seite verteilt oder der Fortgang der Geschichte kontrolliert, die sich natürlich erst im Verlauf eines Spiels richtig entwickelt.

Hat man sich erst einmal ein wenig umgeschaut, kann's im folgenden richtig losgehen. Wenn die Mitglieder der eigenen Gruppe ihre Aufgaben und Befehle bekommen haben, kann man jeden einzelnen bei der "Arbeit" beobachten oder sogar selbst in seine Rolle schlüpfen. Durch ein Bildschirmfenster schaut man direkt in eine 3D-Landschaft, die mit Hilfe von Fraktalen generiert wird und in Echtzeit dargestellt wird. Lebewesen bestehen aus Texture-Mapping-Polygonen, die eine enorme Beweglichkeit versprechen.

Mit modernsten Programmiertechniken haben die Entwickler am Spiel gearbeitet, und das schlägt sich auch im Umfang der erwarteten Handlungsmöglichkeiten nieder. Bis zu 24 verschiedene Charaktere samt Gefolge dürfen gesteuert werden. Jeder einzelne agiert mit eigener "Intelligenz", wenn man ihn nicht gerade direkt führt. Dazu kommen die zahlreichen Gegner, und alle verfolgen ihre zum Teil äußerst unterschiedlichen Aufgaben gleichzeitig.

Wieder einmal zeigt sich, daß eindeutige Genreabgrenzungen bei Spieleneuentwicklungen kaum noch festzustellen sind. So präsentiert zwar auch das Softwarelabel Domark seinen neuesten Titel als Rollenspiel, aber in Wirklichkeit gibt's auch eine ganze Menge Strategie und vor allem Action in den lokalen Auseinandersetzungen. ❑

vb/sma



Ein Kalender darf natürlich nicht fehlen

Fertige Formulare und Etiketten in Bestform



Formular-Druckerei für Windows
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6157-8

Etiketten-Druckerei für Windows
CD-ROM, DM 29,80
ISBN 3-8158-6156-X

Machen Sie Ihren Formularen Druck!

Mit der komfortablen Formular-Druckerei stehen Ihnen über 220 direkt einsetzbare Formulare zur Verfügung. Die perfekt formatierten Formulare lassen sich individuell beschriften und übersichtlich verwalten. Neun mitgelieferte TrueType-Fonts und zahlreiche Grafikfunktionen ermöglichen darüber hinaus eine ganz persönliche Gestaltung Ihres Formulars.

Das richtige Etikett für jeden Zweck!

Vom Adreßlabel bis zum Aufkleber für Ihr Eingemachtes – mit der Etiketten-Druckerei haben Sie für jede Gelegenheit sofort einsetzbare Label zur Hand. Mit über 70 Formaten und vielseitigen Grafikfunktionen haben Sie im Handumdrehen das passende Etikett erstellt. Praktisch: Zum Ausdruck von Adreßetiketten lassen sich Dateien im ASCII-Format importieren.

Formular-Druckerei für Windows
- *Über 220 fertige, direkt einsetzbare Formulare*
- *Aus den Bereichen: Geschäft, Organisation, Büro, Verein und Privates*
- *Leicht individuell anzupassen, auszudrucken und zu verwalten*
- *Komfortable Bearbeitungsmöglichkeiten: Bildimport u. v. a. m.*

Etiketten-Druckerei für Windows
- *Fertige Etiketten ganz einfach individuell anpassen und ausdrucken*
- *Ca. 70 eingegebene, fertig formatierte Formate zum Soforteinsatz*
- *Adreßetiketten, Einleger, Audio-, Video-, CD-, Disketten- und Schuberaufkleber, Ordnerrücken u. v. a. m.*

Ja, das muß ich haben!

Jetzt bestellen!

DATA BECKER GmbH & Co. KG, Postfach 102044, 40011 Düsseldorf
Bestellen Sie rund um die Uhr:
Tel. (0211) 9331-400, Fax (0211) 9331-399

Schicken Sie mir versandkostenfrei:
☐ Formular-Druckerei für Windows (6157)
☐ Etiketten-Druckerei für Windows (6156)

Zahlungsart:
☐ Ich zahle per Nachnahme.
☐ Ich lege einen Verrechnungsscheck bei.
☐ Ich zahle bequem per Abbuchung durch DATA BECKER (Bitte Bankverbindung angeben und unterschreiben!).

Kto.-Nr.: ______ BLZ: ______
Bei Kreditinstitut: ______
Datum, Unterschrift: ______
Name, Vorname ______
Straße ______
PLZ/Ort ______

08 99 09

DATA BECKER



Acht verschiedene Charaktere stehen zur Verfügung

It's not a Sony

SPIELFELD

Neiderfüllt schaut ein Teil der PC-Gemeinde im Moment auf die neue Konsolengeneration mit ihren fantastischen Action-Spielen. Aber wer sagt eigentlich, daß ein gut ausgebauter PC Ähnliches nicht auch bieten kann?

Zwei Kämpfer in voller Aktion

Prügelspiele sind auf den Spielkonsolen der absolute Hit, während das Thema am PC bisher relativ wenig Beachtung fand. Jetzt will Philips die Lücke schließen und bringt mit **FX-Fighter** sein erstes PC-only-Release auf den Markt. Das Ergebnis sieht stark nach einem neuen Kultspiel aus. Die Vorgeschichte des Spiels fällt, wie bei Prügelspielen üblich, mager aus. Der Champion der Galaxis sucht auf diversen Planeten ebenbürtige Gegner, die er alle auf einen Planeten entführt und nacheinander in den Ring treten läßt. Verliert ein Fighter, dann wird sein Heimatplanet in die Luft gesprengt, denn das Universum hat keinen Platz für Verlierer. Wer seine Heimat retten will, muß also alle anderen Kämpfer besiegen und hernach noch den Champion blitzeblau prügeln. Story zu Ende.

Es stehen acht Kämpfer zur Verfügung. Jeder hat den Umweltbedingungen seines Planeten gemäß verschiedene spezielle Eigenschaften.

Da ist zum Beispiel Magon, der Bewohner eines Vulkanplaneten. Der Kerl erinnert an den Steinbeißer aus der Unendlichen Geschichte und besteht hauptsächlich aus Felsen und Feuer. Magon ist eine hohe Schwerkraft gewohnt und bewegt sich recht langsam. Dafür kann er lang einstecken und Feuerbälle abfeuern. Und Sheba hat sich wohl aus Wing Commander eingeschlichen. Die Katzenfrau bewegt sich auf allen Vieren durch den Ring und beißt Gegner bevorzugt in die Weichteile. Weitere Charaktere sind Cyben, der Roboter, Jake, Champion der Erde, ein insektoider Krieger namens Venam oder Ashraf, ein spitzohriger Wicht, der die asiatischen Kampftechniken wie kein Zweiter beherrscht.

Die Kämpen treten jeweils zu zweit in einer dreidimensionalen Arena an. Die Regeln sind einfach: 1. Erlaubt ist alles, inklusive Aufheben und Benutzen von Gegenständen; 2. Der Gegner hat verloren, wenn man ihn platt macht oder aus dem Ring befördert; 3. Wird die Rundenzeit überschritten, entscheiden die Punkte. Der Clou des Spiels sind die Special Moves. Jeder Charakter kennt ca. vierzig Angriffstechniken, die über spezielle Tastenkombinationen ausgelöst werden. Ebenfalls neu sind sogenannte Combos, bei denen sich Aktionsfolgen während des Spiels vorprogrammieren lassen. Wenn der Gegner bei einem solchen Angriff stillhält, sind Aktionen möglich, die jedem Bruce-Lee-Film zur Ehre gereicht hätten. ❑

tom

B-Render

Das Geheimnis hinter den wahnsinnig schnellen Polygonroutinen von FX-Fighter ist der sogenannte B-Render von Argonaut Software. Dieses 3D-Operating-System stellt so schnelle Routinen zur Verfügung, daß die Bilder in Echtzeit mit Texturemapping und Lichteffekten berechnet werden können. Findet die B-Render-Engine eine der neuen Grafikkarten mit 3D-Hardware-Unterstützung, sind bei gleicher Geschwindigkeit Auflösungen von 640 x 480 Punkten bei 16 Mio. Farben möglich. Auf einem 486DX2/66 mit einer normalen VGA-Karte schafft B-Render die sagenhafte Menge von 110.000 texturierten Polygonen pro Sekunde. In Zukunft werden auch andere Firmen 3D-Spiele auf dieser Technologie aufbauen.



Da fliegen die Polygone, das muß man einfach in Bewegung gesehen haben

Tasten-Krampf

Wie bei allen Prügelspielen leider üblich, ist mit der Tastatur – speziell im Zweispielermodus – wenig anzufangen. Prügelspiele sind Konsolenkinder und verlangen daher auch nach einem Joypad. Diesmal hat man sich bei Philips jedoch etwas Besonderes einfallen lassen. Dem Spiel liegt ein Coupon bei, mit dem man ein Pad für den Witzpreis von 15 DM nachbestellen kann.

FX-Fighter kann den neuen Konsolentiteln ohne weiteres das Wasser reichen und sieht verdächtig nach einem Kultspiel aus. Nach Chaos Control nun schon der zweite PC-Titel von Philips der wirklich innovatives Gameplay bringt. Weiter so! *Thomas*

FX-Fighter

Wertung: 2 Sterne

Grafik: 2 Sterne | Sound: 1 Stern

Hersteller: Philips Media,
Preis: 99 DM

Quantensprung bei den Beat'em-Ups: Philips legt mächtig vor. Unbedingt ansehen!

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

WO BITTE GEHT ES DENN NACH ...?

COMPETITION

Wir wissen zwar nicht, ob Ex-Weltmeister Walter Röhrl bei der "Total Verrückten Rallye" Chancen gegen Dr Drago hätte, aber Freunde von Gesellschaftsspielen sollten auf jeden Fall eine Testfahrt wagen. Die Demo auf der Heft-CD verschafft Euch einen ersten Eindruck, und wer beim Wettbewerb mitmacht, den die PC Spiel gemeinsam mit der Firma Blue Byte ausrichtet, der kann eine vollständige Version oder andere tolle Preise gewinnen. Natürlich wartet vorher noch eine kleine Aufgabe, aber die ist ganz einfach zu lösen. Beantwortet einfach folgende Fragen richtig und schickt sie an:

Redaktion PC Spiel
Kennwort: Rallye
Bremer Straße 10a
37269 Eschwege

FRAGE 1:

Wie heißt das Softwarehaus, das "Die Total Verrückte Rallye" entwickelt hat?

a) Blue Valley
b) Blue Velvet
c) Blue Byte

FRAGE 2:

Wie heißt der Fiesling aus dem Spiel, der Nachzüglern das Gewinnen doppelt schwer macht?

a) Dr Muro
b) Dr Drago
c) Dr Vigo

FRAGE 3:

Wie heißt der berühmte ehemalige deutsche Rallye-Weltmeister?

a) Walter Spörl
b) Walter Körl
c) Walter Röhrl

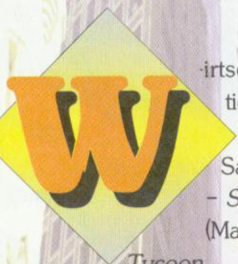
Einsendeschluß ist der 30. 08. 95. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma Blue Byte und des Tronic-Verlags dürfen nicht teilnehmen.

Die Preise

Als erster Preis für die Teilnahme am Gewinnspiel rund um "Die Total Verrückte Rallye" winkt ein Ausflug ins Phantasialand für zwei Personen inkl. Anreise, Eintritt und Taschengeld. 20 weitere Gewinner erhalten jeweils ein komplettes Spiel "Die Total Verrückte Rallye", außerdem warten drei Super-Modellautos auf neue Besitzer.

Ganze Stadtteile kaufen, Millionen an der Börse verzocken und dafür nur ein müdes Lächeln übrig haben, Yachthäfen und Golfclubs bauen und ständig auf den Titelseiten von Newsmagazinen und in den TV-Nachrichten sein. Wer sich das wünscht, ist bei A IV NETWORK$ richtig.

Rockefeller & Co.



Wirtschaftssimulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer – *Sim City 2000* (Maxis), *Transport Tycoon* (Microprose), *Wall Street Manager* (Interplay) und viele andere. Jetzt haben sich die Firmen Artdink und Adventure-Spezialist Infogrames an eine Sim gemacht, die alle Ideen der vorgenannten Spiele in einem Produkt vereinigt. Bei der Gestaltung konnte die japanische Firma Artdink auf ihre Erfahrungen mit drei vorhergehenden Spielen aus der *A-Train*-Reihe zurückgreifen.

Auf den ersten Blick sieht **A IV Network$** dann auch so aus wie der vierte Teil des Klassikers. Doch das hat den Jungs einfach nicht gereicht. Die mußten noch einen draufsetzen, bis am Ende eine Mischung aus Transport-, Städtebau-, und Börsensimulation entstand, die nur knapp an der Realität vorbeigeschrammt ist.

In A IV Network$ übernimmt der Spieler das Imperium von Dwight Owen Barnes, der bei einem Flugzeugunglück über Ex-Jugoslawien abgestürzt ist. In verschiedenen Szenarien muß der Spieler Probleme ähnlich denen bei Sim City bewältigen. Doch letztendlich geht es diesmal nur um die Anhäufung von Kohle.

Die Börse bringt viel Kapital für Investitionen – ein geschicktes Händchen vorausgesetzt



Der Hauptscreen mit umfangreicher Menüsteuerung

Ob nun in London, Barcelona, Berlin, Paris oder Washington D.C., mit der Arroganz eines Imperators kann der Spieler seine eigenen Vorstellungen von Stadtgestaltung durchsetzen. Zentrales Thema ist die Beförderung von Rohstoffen und Personen. So ganz konnte man sich bei Artdink dann eben doch nicht vom A-Train-Thema trennen. Die Einrichtung von Zugstrecken, S-Bahnen und Buslinien steht deutlich im Vordergrund.

Als weiteres Standbein hat der Spieler die Möglichkeit, in Immobilien zu machen. Wohnhäuser, Villen, Geschäfte, Hotels oder Bürokomplexe müssen gebaut, gekauft und verkauft werden. Um die Stadt für die Reichen interessant zu machen, können sogar Golfplätze und Yacht-Häfen eingerichtet werden. Die Fülle der Möglichkeiten ist schier unbegrenzt, vorausgesetzt, man hat das nötige Kleingeld und genug Fabriken, um die Rohstoffe zum Bau der Gebäude zu produzieren.

Für das alles benötigt der Spieler natürlich Geld. Die Investitionen in Sachen Bahn und Gebäude müssen vorfinanziert werden – eben wie im richtigen Leben. Das Geld macht der gewiefte Spieler an der Börse. Dort werden 36 Firmen mit ihren Werten notiert. Durch geschicktes Kaufen und Verkaufen können innerhalb eines Spieljahrs schnell 500 Millionen gescheffelt werden. Und mit so einem Startkapital kann ordentlich investiert werden.

Für den Überblick übers Geschehen sorgen diverse Diagramme, die

Die Fahrzeuge

Zuerst sollte man eine Strecke bauen und dann die Bahnhöfe und Haltestellen setzen. Anschließend stehen der Fahrzeugkauf und die Zuweisung der Strecke an. Ganz zum Schluß muß der Spieler noch einen Fahrplan festlegen. Sollte die Linie Verluste einfahren, ist es in der Regel vorteilhaft, die Haltestellen mit Gebäuden zu umstellen, so daß mehr Fahrgäste kommen.

Über-Sim

Da hat die japanische Firma Artdink aber voll zugeschlagen. Obwohl die Ausführlichkeit beim Transportwesen vielleicht ein bißchen zu weit geht und die Börsensimulation dabei ein wenig zu kurz kommt, macht das Spiel nach der – zugegeben – langen Einarbeitungszeit mächtig Laune. Gut durchdacht ist der Immobilien-Teil, der einfach zu bedienen und trotzdem fast so komplex wie die Wirklichkeit ist. Mit A IV Network$ haben Sim-City- und Transport-Tycoon-Fans eine neue, richtig knifflige Nuß zu knacken. Eine lange Motivationszeit macht das Game mit Sicherheit zum Dauerbrenner.

Marcus

Umsatz, Ausgaben, Wachstum, Einnahmen darstellen. Dabei könnte man fast zum Bilanzbuchhalter werden, denn die Aufrechnungen sehen echten Bilanzen nicht unähnlich.

Soweit zum Grundprinzip des Spiels, das ja eigentlich ganz einfach klingt. Doch sobald man sich in das Spiel eingeklinkt hat, geht der Tanz richtig los. Ständig läuft einem die Zeit weg, und das Geld zerrinnt einem zwischen den Fingern. Bis die Projekte (Immobilien, Busse und Bahnen) Profit abwerfen, schreibt man lange Zeit rote Zahlen. Da kann nur die Börse helfen.

Doch wie das Leben so spielt: Man braucht nicht nur ein geschicktes Händchen, sondern auch eine ordentliche Portion Glück, um an der Börse richtig abzusahnen. Ein Aktienpaket mit guten Gewinnchancen rutscht urplötzlich ohne Vorwarnung ins Bodenlose. Das können dann locker 10 Millionen Credits Verlust sein. Natürlich kann es auch andersherum laufen. Das dickste Aktienpaket steigt wie eine Rakete – und zack, hat man 30 Millionen Gute eingefahren.



Nachrichten bringen das Spiel der Realität noch näher



Die Möglichkeiten beim Häuserbau sind fast unerschöpflich

Die Spieloberfläche des Hauptbildschirms zeigt die Stadt in isometrischer Perspektive. Um den Screen herum sind die Menüleisten angeordnet. Auf der linken Seite befinden sich alle Icons für Bauprojekte, unten sind alle relevanten Menüs in Sachen Geld. Rechts angeordnet sind die Steuerung für die Hauptkarte sowie eine Spalte, in der die Rentabilität jedes Zugs oder Busses abgefragt werden kann.

Beim ersten Spiel sind die Menüs erschlagend kompliziert. Eine Bahnstrecke bauen wird zum echten Grübelprojekt. Hat man endlich die Strecke mit allen Bahnhöfen gebaut, muß ein Zug gekauft, eingesetzt und mit einem Fahrplan ausgestattet werden. Wieder müssen zahlreiche Menüs durchlaufen werden, die alles andere als simpel zu bedienen sind. Das ganze gewinnt noch durch die Möglichkeit an Komplexität, unter der Erde (U-Bahnen) und über dem Erdboden (Hochbahnen) zu bauen.

Selbst mit Erfahrungen ähnlicher Sims dürften die ersten Spiele in einer Katastrophe enden. Bis man sich an die vielen Menüs und Untermenüs gewöhnt hat und genau weiß, wie man was erreicht, dürften locker zwölf und mehr Stunden echte Spielzeit ins Land gehen.

A IV Network$ ist wirklich kein Spiel für Leute, die gleich loslegen wollen. Zuerst ist eine Menge Ausprobieren und Lernen angesagt. Hat man sich aber mit der Materie angefreundet, ist durch die Fülle der Möglichkeiten monatelanger Spielspaß garantiert.

Geschmackssache sind kurze Videoeinspielungen unter dem N-TV-Logo und die Anzeige der Titelblätter eines deutschen Nachrichtenmagazins. Eigentlich soll das die Realität noch näher bringen, dürfte aber versierten Spielern schnell auf den Zeiger gehen. Als zusätzlichen Anreiz gibt es übrigens einen Wettbewerb zum Spiel. Die besten Tycoons können ihre Spielstände einschicken und werden mit vielen Preisen belohnt. Um mitzumachen, muß lediglich ein Button angeklickt werden. Daraufhin verarbeitet das Programm alle relevanten Daten zu einem Code, der notiert und eingeschickt werden muß. ❑

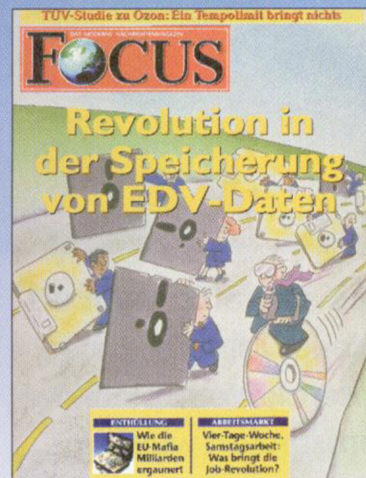
cus

Die Börse

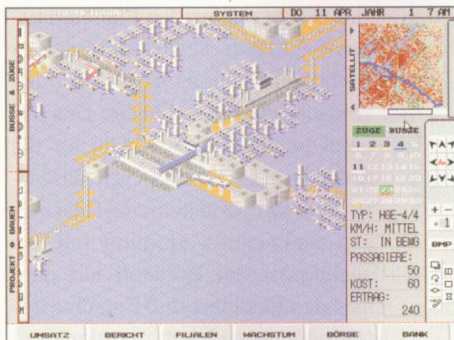
Bei den Aktien sollte man sich an eine Faustregel halten. Ein Wert, der ständig gestiegen ist, wird irgendwann wieder fallen. Sobald er ungefähr die Hälfte des ehemaligen Höchststandes erreicht hat, sollte man alles kaufen, was angeboten wird, selbst wenn der Kurs weiter fällt! Der nächste Höhenflug kommt nämlich bestimmt. Und dann kann man je nach Risikobereitschaft mit ordentlich Gewinn wieder verkaufen.

Die Gebäude

Die Basis für erfolgreiches Bauen sind Rohstoffe, die in Fabriken produziert werden. Also sollte man sich erst mal ein paar Fabriken zulegen. Die Rohstoffe müssen dann per Bahn ins Zielgebiet transportiert werden. Beim Gebäudebau ist vor allem die Lage der Grundstücke wichtig. Eine Villa zum Beispiel steigt im Wert, wenn sie in der Nähe eines Parks steht, und verliert an Wert, wenn sie mitten im Industriegebiet gebaut wird. Yachthäfen oder Golfplätze bringen zwar keine direkten Einnahmen, steigern aber die Attraktivität der Stadt. Die Folge: Bevölkerungszuwachs und neue Investoren. Beste Strategie: klein anfangen und später ausbauen.



Die News-Magazine kommentieren häufig die Taten des Spielers



Nicht ganz einfach: der Bau eines U-Bahn-Netzes

A IV Network$

Wertung: ★★

Grafik: ★ | Sound: ★

Hersteller: Artdink/Infogrames, Preis: 120 DM

Die komplexe Wirtschaftssimulation bietet mehr Wirklichkeitsnähe als jedes ähnliche Produkt zuvor – ein überragender Managementspaß

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

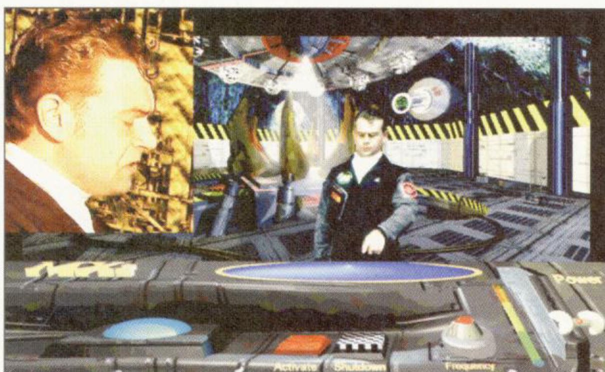
SPIELFELD



Dieser nette Herr erklärt einem die Funktionen des Gates, ...

Tor zur zweiten

Als vor wenig mehr als einem Jahr die ersten interaktiven Spielfilme präsentiert wurden, da boten die meisten viel Film und wenig Spiel. Aber das änderte sich schnell. Das Genre ist fast schon erwachsen, wie auch QUANTUM GATE 2 – THE VORTEX beweist.



... die man sich für spätere Zeiten gut merken sollte

Q*uantum Gate*, ein Pionierspiel des Genres, machte vor, wie interaktive Spielfilme funktionieren: Eine Rahmenhandlung mit lebendigen Schauspielern, Kulissen und gerenderten Szenen aus dem Computer wurde zu einem Ganzen zusammengefügt, und durch Eingriffe an bestimmten Stellen konnten Spieler der Handlung unterschiedliche Richtungen geben. Mit klugen Entscheidungen kamen die Zuschauer vor dem Bildschirm (der Begriff Spieler war wenigstens bei den frühen Vertretern des Genres etwas fehl am Platz) einen Schritt weiter in Richtung Happy End, unpassende Entscheidungen beendeten in der Regel das Leben des Protagonisten vorzeitig.



Das Menü von Quantum Gate 2 – The Vortex

Nun kommt **Quantum Gate 2 – The Vortex**, das mit seinem Vorgänger kaum noch zu vergleichen ist. Kein Wunder, denn immerhin verfügt der Vater des Projekts, Greg Roach, mit seinen Hyperbole Studios über ein bekanntes und eingearbeitetes Team in Sachen Multimedia und Computergames.

Zuschauen und mitmachen

Es ist schon interessant zu sehen, wozu man die ehemalige Text- und Kalkulationsmaschine PC heute auch gebrauchen kann. Der interaktive Film ist das beste Alternativprogramm zu unsäglichen Arzt-Serien ("Dr. Braun, den die Frau'n verhau'n") und Statisten-Bewegungskursen à la "Gute Zeiten, schlechte Zeiten". Doch werden die Ansprüche an Hardware und Zuschauer sehr hoch angesetzt, massenhaft Performance und jede Menge Geduld bei den Nachlade-Orgien sind gefragt. Außerdem gutes Sitzfleisch und Ausdauer. Aber das wiederum kennen wir ja vom Fernsehen ganz gut.

Vera

Die Story

Zuschauer erleben die Geschichte aus der Sicht des Hauptdarstellers, der den Filmnamen Drew Griffin trägt. Er ist UN-Soldat der Zukunft und wurde abkommandiert, um auf einem neu entdeckten Planeten namens AJ3905 die Förderung eines wichtigen Minerals gegen Angriffe von Insekten zu schützen. Das Mineral ist überlebenswichtig für die Erde, die am Rand der Umweltkatastrophe steht und keinerlei Ressourcen mehr zur Verfügung hat. So wichtig ist der Rohstoff auf dem fremden Planeten, daß Forschungsstationen entwickelt wurden, um einen direkten Zugang nach AJ3905 zu schaffen. Das Quantum Gate wurde geboren. Und Drews Aufgabe im Spiel erscheint von Anfang an klar: Er soll sich auf der Station um militärische Angelegenheiten kümmern und die seltsamen Insektenarten davon abhalten, die Minentrupps und Wissenschaftler zu überfallen.

Ausgerüstet mit Virtual-Reality-Helmen und "Skivvern" – Raumanzügen, die gegen eine giftige Atmosphäre schützen sollen –, stellen sich die UN-Soldaten den Gefahren. Jedoch fällt einer von ihnen, Michaels, Drew immer wieder unangenehm auf, wittert er doch hinter der Minenaktion und den Insektenüberfällen ein Geheimnis, das niemand der Gruppe mitteilen will. Außerdem erzählt er dem ungläubig zuhörenden Drew, alle Soldaten bekämen Drogen verabreicht, seit sie sich auf der Station befinden.

Im Lauf der Zeit kommt Drew zur Erkenntnis, daß diese Angaben von Michaels den Tatsachen entsprechen. Als dann noch Michaels einen rätselhaften Tod erleidet, ist die Sache fast klar: Irgendwas auf AJ3905 läuft gründlich falsch.

Die Erkenntnis kommt Drew während eines Einsatzes. Er wird von einer neuen Insektenspezies angegriffen und kampfunfähig gemacht. Wie immer in einem solchen Fall soll der "Skivver" mit seinem lebenden Inhalt zur Explosion gebracht werden, damit er den Insektoiden nicht in die Hände fällt. Doch Drew, der von Michaels ein Gegenmittel für die Wirkung der Drogen bekommen hat, reißt sich den Anzug vom Leib und zieht den V.R.-Helm herunter. Danach glaubt er seinen Augen nicht zu trauen, denn plötzlich sind nirgendwo mehr die Wüste, nirgendwo mehr ein öder Planet zu sehen, sondern statt dessen pflanzliches und tierisches Leben im Überfluß. Und die vermeintlichen Insektoiden sind Menschen mit Flügeln ...

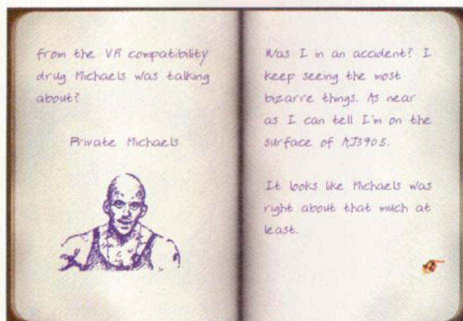
nWelt

Soweit zur Vorgeschichte, die schon in Quantum Gate erzählt wurde. In der Fortsetzung kommt Drew dem Geheimnis auf die Spur: Der Planet AJ3905 wird von intelligenten Wesen bewohnt, die sich nur gegen die Ausbeutung ihres Planeten zur Wehr setzen. Die UN und die Erdregierungen wollen aber unbedingt das Mineral Iridium Oxid, das es nur auf AJ3905 gibt. Und dafür rotten sie eine ganze Zivilisation aus, wenn es sein muß.

Kaum hat Drew die Wahrheit erkannt, wendet er sich ab von der UN und hin zum aktiven Umwelt- und Lebensschutz.

Geduld und Intuition

Das Filmspiel (oder der Spielfilm) wird mit Hilfe der bereits beschriebenen Handlungsverzweigungen gesteuert. Waren es in Quantum Gate noch sehr wenige Alternativen (richtiger Weg, falscher Weg, umständlicher Weg), so bietet The Vortex stets viel mehr Freiheiten der Entscheidung. Auch merkt man an manchen Stellen nun oft erst ziemlich spät, daß man längere Zeit vorher eine Dummheit gemacht hat. Da die Szenen aber unterteilt sind, läßt sich die letzte falsche Entscheidung sehr schnell zurückverfolgen und abändern, ohne daß das Spiel noch mal komplett wiederholt werden muß.

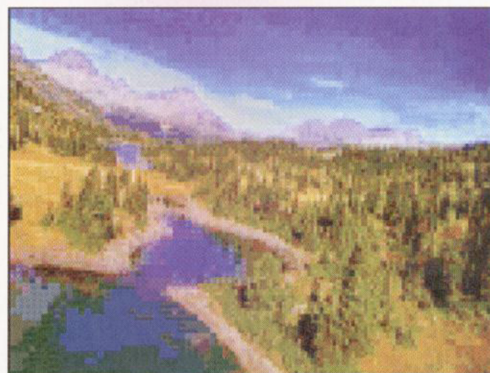


Das Tagebuch des Drew Griffin

Als Drew spricht der Spieler/Akteur mit anderen Schauspielern, steuert die Virtual Reality und den "Skivver", sieht und hört alles, was um ihn herum passiert. Im Film gibt es fast ausschließlich Videoszenen oder wenigstens Video-Einblendungen in Standbildern, die den Fortgang der Handlung beschreiben. Somit bleibt der Eindruck eines Films vorhanden, auch wenn die (leider noch) bescheidenen Windows-Möglichkeiten keine Vollbild-Darstellung zulassen.



Noch was zum Thema "Schweine im Weltall"



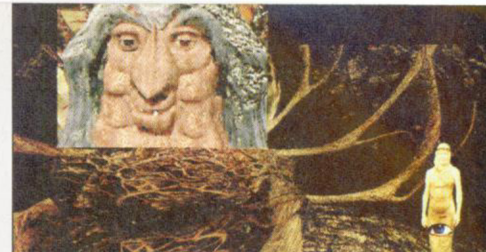
Ein Rundflug über die Natur von AJ3905

Quantum Gate 2 – The Vortex spielen heißt, sich einen Film anzuschauen, aber im richtigen Moment mitzudenken. Wer sich allerdings von interaktiven Spielfilmen einen Kick in puncto Action und Reaktion erhofft, der wird immer noch milde enttäuscht – und tut dem Produkt absolut unrecht.

Leistung muß sein

Die Steuerung des Spiels ist denkbar einfach. Per Maus werden über Piktogramme Entscheidungen im Programmablauf vorgenommen. Die Introsequenz und die einzelnen Szenerien können über ein Menü angesteuert werden, allerdings lohnt sich der Versuch nicht, die Endsequenzen sehen zu wollen, ohne die vorhergehenden Ereignisse zu kennen.

Die Soundqualität entspricht tatsächlich der eines Films, und natürlich wurden Schauspieler und Musik digitalisiert und in Studios neu abgemischt. Der ganze Umfang der Qualität macht sich allerdings nur auf hochwertigen Soundkarten bemerkbar; wer nur über ein Billigprodukt verfügt, wird unter Umständen mit Nebeneffekten wie Rauschen zu kämpfen haben.



Die Überraschung kommt ziemlich zum Schluß: Da wohnt noch jemand

Um ganz ohne MPEG einen solchen Spielfilm auf dem PC richtig zu genießen, reicht das Programm allein beileibe nicht. Auch die benötigten Hilfsprogramme wie "Video for Windows" und "Quicktime for Windows" sollten auf dem allerneuesten Stand sein. Außerdem ist eine hohe Rechner-Performance notwendig. Wenigstens ein 486DX-Prozessor sollte im Rechner stecken, aber noch bei einer Taktrate von 50 MHz ruckelt die Darstellung furchtbar. Erst wer einen Pentium und ein Quadrospeed-CD-ROM besitzt, darf sich wirklich glücklich schätzen. Auch eine Windows-Beschleuniger-Grafikkarte erweist sich als äußerst vorteilhaft, denn die Animationssequenzen der Videos gieren nach jeder verfügbaren Menge Kapazität und Rechengeschwindigkeit.

Alles in allem ist Quantum Gate 2 – The Vortex für einen interaktiven Film sehr gut gelungen. Als Spiel im herkömmlichen Sinn möchte man das Produkt jedoch immer noch nicht bezeichnen, denn in diese Schublade läßt es sich alleine schon durch seine Aufmachung nicht stecken. Auf jeden Fall darf man auf die Weiterentwicklung ähnlicher Produkte gespannt sein. ❑

vb/jb

Quantum Gate 2 – The Vortex

Wertung:

Grafik:

Sound:

Hersteller: Warner Interactive,
Preis: 99,95 DM

Spannender als die x-te Wiederholung von Kojak ist's allemal.

getestet auf: Gateway 2000 P5/100

DIE WILDEN 50´ER

Vol. 1 · Vol. 3 · Vol. 2

HISTORIE Jede Menge interessante und unterhaltsame Text- und Bildinformationen bietet Ihnen der Punkt "HISTORIE". Werfen Sie einen Blick in die vielschichtige damalige Zeitgeschichte: Politik, Wirtschaft, Ereignisse der Gesellschaft und natürlich die damaligen Musik-Charts. Diese umfassenden Zusatzinformationen werden Ihnen durch bildliche Illustrationen so nahegebracht als wären Sie live dabei. Die Reise durch "Die wilden 50´er" - finden Sie auf Vol. 1 (1950- 1953),Vol. 2 (1954-1956) und Vol. 3 (1957-1959) natürlich mit viel Musik, Informationen und Unterhaltung.

VIDEO'S / CLIPS Unterhaltsame, informative und verblüffende Videos für Sie aus Original-Filmmaterial zusammengestellt. Die Vertonung natürlich komplett in deutscher Sprache. Die neuartige Auflösung der Videos im Format 320 x 240 Punkte bietet ein fantastisches Seherlebnis des damaligen Zeitgeschehens. Optimale technische Realisation, einfachste Bedienung und das Flair der 50´er werden Sie an Ihrem PC "fesseln". Besondere Hardware-Anforderungen? Mitnichten: 486er Windows-Standardausrüstung mit CD-ROM und Soundkarte genügen.

SOUND Phänomenal: der original Sound der 50'er Jahre mit den Top-Superstars.

Vol. 1
JERRY LEE LEWIS * WHOLE LOTTA SHAKING ´GOIN´ON ◆ PLATTERS * MY PRAYER ◆
JONNY & THE HURRICANES * RED RIVER ROCK ◆ RITCHIE VALENS * LA BAMBA ◆
OLYMPICS * WESTERN MOVIES ◆ WILBERT HARRISON * KANSAS CITY ◆ FABIAN * TIGER

Vol. 2
GUY MITCHELL * HEARTACHES BY THE NUMBER ◆ GUY MITCHELL * SINGING THE BLUES ◆
ROY ORBISON * OOBY DOOBY ◆ COASTERS * CHARLY BROWN ◆
BOBBY DAY * ROCKING´ROBIN ◆ FATS DOMINO * BLUE MONDAY ◆ BILL HALEY * SEE YOU LATER

Vol. 3
BILL HALEY * RIP IT UP ◆ RITCHI VALENS * DONNA ◆
TEDDY BEARS * TO KNOW HIM IS LOVE HIM ◆ PLATTERS * THE GREAT PRETENDER ◆
LITTLE RICHARD * KEEP A KNOCKIN´ ◆ FRANKIE AVALON * VENUS

◆ U.V.M. ◆







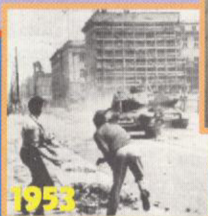
Für PC's & Musik-CD-Player

ROCK AROUND









...THE 50TH

BESTELL-HOTLINE
Tel.: 05651 / 7485-45
Fax: 05651 / 500 39







je DM 19,95

NICE MUSIC COMPANY



Auch in Ihrem guten Fachhandel erhältlich!

MicroVision
Software Partner GmbH

Versuchskaninchen Käufer

In letzter Zeit kommt es ziemlich häufig vor, daß man sich für viel Geld ein Spiel kauft, zu Hause installiert und dann feststellt, daß es entweder gar nicht startet oder mittendrin im Geschehen plötzlich abstürzt. Wer schon mal mehr als 100 DM für einen solchen Flop ausgegeben hat, der wird in Zukunft äußerst skeptisch auf hochtrabende Ankündigungen reagieren. Und das kann doch wohl nicht im Sinne der Hersteller sein.
Unsere Frage des Monats lautet daher:

Würdet Ihr länger auf Neuerscheinungen warten, wenn sie dafür fehlerfrei sind?

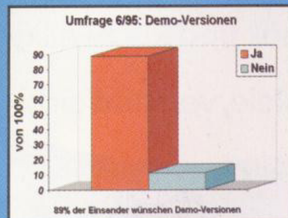
Schreibt Eure Meinung wieder an die

Redaktion PC Spiel
Stichwort "Anti-Bug"
Bremer Str. 10a
37269 Eschwege

E-Mail an die Redaktion!
100446,1633. (Compuserve);
PC-SPIEL@INSIDER.SUB.DE.
(Z-Netz/UseNet)

Ihr könnt Eure Stimme auch per E-Mail abgeben! Das Ergebnis aus Euren Antworten findet Ihr in der Ausgabe 10/95.

In Heft 6/95 fragten wir, ob Computerspiele-Hersteller vor der eigentlichen Auslieferung erst mal Demos zum Reinschnuppern herausgeben sollten. Die überwältigende Mehrheit der Leser (89 %) sagt dazu "Ja", und viele Einsender haben außerdem mitgeteilt, daß sie für solche Demos gerne bis zu 10 DM zahlen würden. Ein Wink mit dem Zaunpfahl in Richtung Software-Industrie!



Elite oder Schrott?

Euren Test über "Frontier: First Encounters" in allen Ehren, aber sind Euch eigentlich nicht die vielen Bugs im Programm aufgefallen? Nicht nur, daß man beim Kauf eines größeren Schiffs kurz nach Vertragsabschluß plötzlich und unerwartet Bekanntschaft mit der DOS-Shell macht, darüber hinaus landet man beim Anflug diverser Planeten statt auf dem Raumhafen im Nirwana. Und bei mir machte sich eine unerklärliche Geldvermehrung bemerkbar: Nach jedem Zug besaß ich plötzlich 1 Mio. Währungseinheiten mehr. Das wäre ja gar nicht so schlecht – wenn sich nicht nach 10 Mio. das Spiel verabschieden würde. Habt Ihr da nicht aufgepaßt oder was?

Dietmar Regenthal, E-Mail

Elite III – Frontier: First Encounters wurde von uns auf zwei 486/DX2-66 mit 8 MB und einer Cirrus-Logic-1-MB-Grafikkarte getestet. Auf beiden Rechnern waren keine Abstürze zu bemerken, jedoch kleinere Grafikfehler sowie Probleme beim Sound, die jedoch der Konfiguration zugeschrieben wurden. Kurz vor Druck wurde das Spiel noch auf einem Pentium getestet. Auch dort waren keine Abstürze zu bemerken. Kurz darauf mehrten sich die Stimmen, die gravierende Mängel feststellten, und erst nach Wiederholungstests auf weiteren Rechnern stellte sich heraus, daß Elite III jedesmal anders reagiert und tatsächlich Launen zeigt. Die von Dir geschilderte Geldvermehrung konnten wir ebenso wie Komplettabstürze trotzdem nicht nachvollziehen. Wie Du sicherlich verstehst, können wir die vorgestellten Spiele nur auf mehreren, nicht aber auf allen möglichen Konfigurationen testen und nur über die Fehler berichten, die im Test tatsächlich auftreten. Wir bemühen uns dabei stets, Produktversionen zu testen, wie sie unverändert auch in den Handel gelangen. Eine Versicherung des Herstellers, daß auch unsere Testversion von "First Encounters" mit der Verkaufsversion identisch ist, liegt uns vor.

PC Spiel live

Wann kann man Euch denn mal live erleben? Keine Angst, Ihr sollt weder singen, noch das Bolschoi-Ballett optisch ersetzen, aber es wäre doch klasse, wenn man mit den Redakteuren seiner Lieblingszeitung mal direkt kommunizieren könnte.

Daniel Sommer, E-Mail

Eigentlich wollte Klaus alle PC-Spiel-Leser einmal im Monat zwecks Erfahrungsaustausch unter Einnahme von Kaffee, Kuchen und Likör zu sich nach Hause einladen, aber der einzige Gast, den wir mit Fesseln, Knebeln und Handschellen zur Teilnahme bewegen konnten, bemüht sich noch heute, unter den Bergen von Papier, Computern und Spielen eine geeignete Sitzgelegenheit freizuräumen. Spaß beiseite: Wenn in Deutschland Messen anstehen, auf denen wir mit einem Stand vertreten sind, dann teilen wir Euch das umgehend im Heft mit. Und wir freuen uns natürlich, wenn anläßlich einer solchen Gelegenheit Ihr uns zu Kaffee und Kuchen einladet.

Die Redaktion behält sich vor, Leserbriefe zu kürzen.

Lob und Tadel

Eure Zeitung ist gar nicht mal so schlecht, aber:

1) der Bewertungskasten: Schmeißt ihn raus, ich will 'ne gescheite Wertung und keine Bomben! Teert und federt den Erfinder.

2) Preisausschreiben: Ich will mehr solche haben, aber schreibt gefälligst, wo man Einsendungen hinschicken soll (betrifft Unicorn). Ich mußte erst dort anrufen, um zu hören, daß die Post zu Euch geht.

3) Bringt 'ne Ecke über Erotik-CDs und -programme.

4) Bringt mehr über Star Wars.

5) Die Filmecke sollte erweitert werden.

6) Kürt das absolute Megaspiel des Monats.

7) Ihr solltet auf der CD besser kennzeichnen, was wo zu finden ist.

8) Hab' ich's schon erwähnt? Schmeißt den Bewertungskasten raus.

9) Ich will mehr "Space Rat" und die "Schrecklich nette Redaktion".

Andreas Schepetz, A-Mühlbach

1) Jede Wertung ist Geschmackssache. Kritik gab's früher auch für andere Systeme reichlich. Unsere Wertung soll in erster Linie ehrlich sein. Weil aller Tadel in erster Linie der Form, nicht aber dem Inhalt unserer Testergebnisse gilt, fühlen wir uns im Grunde sogar bestätigt. Über die Art der Darstellung (Bomben und Sterne) kann man ja noch mal reden.

2) Sorry, da haben wir gepennt, kommt nicht wieder vor!

3) Muß das sein? Wer sonst will Erotik? Bitte melden!

4) Wenn's was Neues gibt (wie die entstehenden Filme), dann berichten wir darüber – versprochen!

5) Wie viele Spieletests dürfen's dafür weniger sein?

6) Du findest unseren Favoriten stets auf der ersten Seite der Rubrik Spotlight.

7) Da hat sich doch schon allerhand verbessert, oder?

9) Hängt vom Platz ab – und von "Häuptling Zeichenfeder" Neumann.

Mehr Briefe sind auf der CD im "Feedback" zu finden



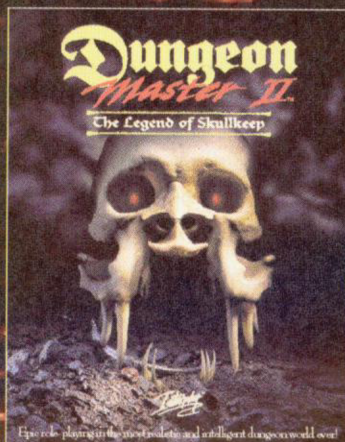
Ausguck

Wie denn, was denn, schon wieder vorbei? Alle Seiten durchgelesen, alle Bilder durchgecheckt und alle Comics verschmökert? Na gut, wir versprechen mehr von allem für die nächste Ausgabe der PC Spiel, die aber noch ein paar Tage auf sich warten läßt. Wie gewohnt, bekommt Ihr das Septemberheft allerdings schon im August, und zwar ab dem 09. 08. 95. Dann sind wir wieder bei Euch, mit neuen Tests, aktuellen Berichten und interessanten Facts. Und mit einer CD voller Demos und kurzweiliger Sharewarespiele, versteht sich!





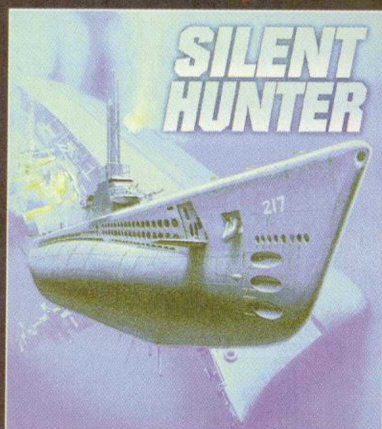
Bei **Sierra** werden Verzögerungen nur noch in der Einheit **Phantasmagoria** gemessen. Wenn das langerwartete Adventure jetzt immer noch nicht fertig wird, hoffen wir, Euch wenigstens mit einem Testbericht über **Space Quest 6** zu trösten.



Das beliebteste Rollenspiel-Epos von **Interplay** geht in die zweite Runde: **Dungeon Master II** steht auf dem Plan. Ob das Game der erwartete Meilenstein fürs Genre wird? Wir wetzen schon mal die Laufwerke.



Ihr werdet es kaum glauben, abe[r] **Command & Conquer** von de[n] **Westwood Studios** ist wieder ein[-]mal angekündigt. Da stehen wir natür[-]lich nicht zurück und versprechen wo[hl] zum dritten Mal einen ausführliche[n] Test.



Mit **Silent Hunter** geht eine nagelneue U-Boot-Simulation von **Mindscape** mit SVGA-Auflösung auf Tauchfahrt, um möglichst viele PCs zu erreichen. Wir werden ausgiebig durchs Periskop schauen, auch mal ein paar Torpedos abfeuern und Euch sagen, ob es sich lohnt, in die virtuelle See zu stechen.



DMB&B IMPARC

LIGHT MY FIRE



GET THE TASTE

